

REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO IV ● Nº 36
% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
ESTE MES:
• WARBREEDS
• MUNDIALES 98
• LONGBOW 2
• BEAST WARS
• JURASSIC WAR
• F. MANAGER 98
• MOTORHEAD
• S. FIGHTER ALPHA
• REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN
• QUEEN THE EYE
• MONOPOLY W. CUP
• PLANE CRAZY
• TIE BREAK 98
• CASTROL HONDA SUPERBIKES
• PROST GRAND PRIX
• TRIPLE PLAY 99
• NITRO RAIDERS
• EVOLUTION
• F-15
• FORSAKEN
• C. DEL MUNDO: FRANCIA 98
• OF LIGHT & DARKNESS
OUTWARS
TROPAS DEL ESPACIO
TODAS LAS NOVEDADES DE PSYGNOSIS
8 413042 303039
00036
TOWER



AÑO IV - NÚMERO 36

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Pedro López, Luis Martínez

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29 / 970 47 44 35
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



TERCER ANIVERSARIO

Con tres años recién cumplidos, una revista centrada en el software de entretenimiento, que tiene una vida breve como un suspiro y tan agitada que, apenas ha tenido tiempo de darse cuenta de que existe, ya ha dejado de existir, empieza a entrar en una primera madurez, en ese momento en que se asusta a sí misma porque sabe que ha logrado sobrevivir a lo más difícil de su carrera, a los primeros y temerosos balbuceos, y se tiene que enfrentar a un nuevo periodo, a una época en la que ya es una presencia reconocida, en la que tiene una voz que es escuchada y una responsabilidad, por tanto, que no puede soslayar. En esa encrucijada nos encontramos nosotros ahora, pues con este número que tienes entre las manos cumplimos nada más y nada menos que tres años de existencia.

A los que nos habéis seguido desde nuestros comienzos queremos agradeceros vuestra fidelidad incondicional; a los que sois fichajes de última hora o de último año, vuestra elección. En este nuevo ciclo que comienza con este número esperamos responder sin decepciones a lo que esperáis de nosotros, aunque a estas alturas os hemos dado ya suficientes "pruebas de amor". Doce meses más que nos depararán muchas sorpresas y muchos cambios que caminan directamente hacia el futuro.

Para celebrar nuestros tres años, como ya es habitual, os entregamos, sin ningún recargo económico, el libro con todos los trucos que os hemos ido mostrando a lo largo de los últimos doce números. No falta, por supuesto, un pequeño reportaje acerca del equipo humano que nos hace posibles... Por lo demás, encontrarás dos soluciones, una de La Pesadilla Turca y otra de Sign of the Sun, así como nuestras secciones habituales: Mangamanía, Internet, Hardware, etc. También continuamos con el curso por entregas que te descubre las entrañas de Doom. El mes que viene tendremos muchas más noticias. ¡Hasta entonces!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.

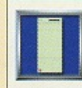

Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.


La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.

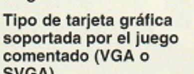

Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).


La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.


Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.

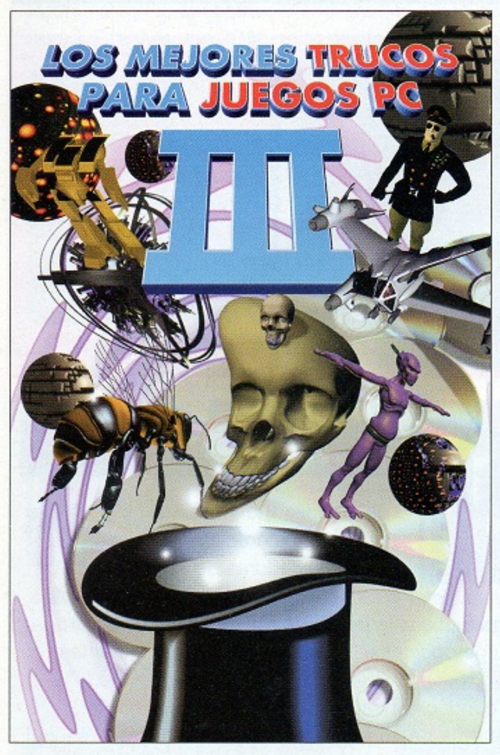
Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







ESTE MES...

ÍNDICE



El CD-ROM de este mes está cargado de gratas sorpresas, como es habitual. Además, todas las demos que te vamos a ofrecer en esta ocasión son jugables, con lo que podrás disfrutar mucho más con él; así que adelante.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

Coincidiendo con el tercer aniversario de nuestra revista, este mes hemos conseguido un CD bastante especial con algunas de las mejores demos del momento. Respecto a la interfaz del mismo no debemos destacar nada, ya que es exactamente igual a la de otros meses. Eso sí, podrás ver que la demo de *Longbow 2* requiere copiarse íntegramente a disco duro, y se trata de 75 Mb. Muchas veces os habéis quejado de que las demos son cada día más grandes, pero debéis tener en cuenta que el mercado avanza a demos con vídeos incluidos, y con cada vez más opciones, lo que implica que se requiera tanto espacio. Ya es hora de que os compréis otro disco duro...

PC Player nº 36

PC-PLAYER

OUTWARS
C. MUNDO: FRANCIA 98
COMMANDOS
WARBREEDS
JAZZ JACKRABBIT 2
PROST GP
LONGBOW 2
PANDEMONIUM 2 3Dfx
MOTORHEAD
CASTROL HONDA
STREETS OF SIM CITY
MYSTERIES OF THE SITH

OUTWARS

La versión Trial de Outwars de Microsoft, te permite jugar en dos de los niveles de este divertido juego de acción. El lanzador de PC Player te conduce directamente al programa instalador de la demo.

Instalar, copiar o ejecutar | Volver

OUTWARS



Los arcades tridimensionales cada día avanzan más gracias al uso de las tarjetas aceleradoras de los gráficos 3D. Esta demo de **Outwars** de Microsoft aprovechará una si la tienes, si así se lo indicas dentro del menú de opciones. Te deja jugar en dos diferentes misiones y requiere ser instalada en el disco duro. El lanzador te conducirá hasta el programa instalador de la demo. Se trata de un juego sorprendente, basado en una idea clásica como es la del *JetPac* de Ultimate.













Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro



COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

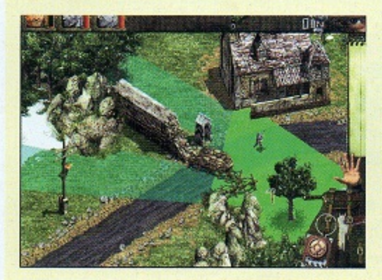
La demo de esta nueva edición de *Fifa* de EA Sports requiere instalación en disco duro. Nuestro lanzador del CD-ROM te conduce hasta la misma. Te permite jugar un "partidillo" de un minuto entre Inglaterra y Brasil, aparte de enseñarte diferentes opciones. Podrás elegir la configuración 3D gracias a uno de los accesos que crea la demo. Si tienes una 3Dfx, no te olvides de instalar sus últimos *drivers*.

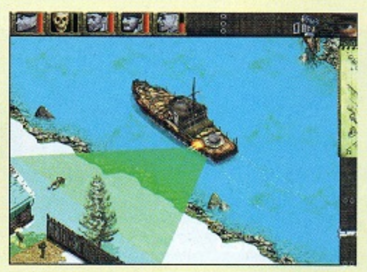




COMMANDOS

La gran baza española de la próxima temporada de Pyro Studios requiere instalación en disco duro; el lanzador de demos te conduce hasta la misma. Algunas tarjetas de vídeo dan error de colores con el vídeo inicial, pero la demo funciona perfectamente en los dos niveles que te ofrece. Aunque ésta se encuentra en inglés, la versión final estará en castellano.







WARBREEDS





La demo de este juego de estrategia de la compañía Red Orb te permite ver los niveles de entrenamiento del modo Campaña. Requiere ser instalada en disco duro; nuestro lanzador te conduce hasta el programa que se encarga de ello. Una vez dentro del juego podrás cambiar las opciones: te aconsejamos cambiar la resolución para ver una porción más grande de mapa.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM



JAZZ JACKRABBIT 2

Los juegos de plataformas siempre han tenido éxito en PC, a pesar de que se trata de un género que no se prodiga demasiado por esta plataforma, pues prefiere las videoconsolas caseras. La demo de esta continuación del clásico título de Epic Megagames te permite jugar en los niveles *shareware* y requiere ser instalada en disco duro. Nuestro lanzador de demos te conducirá hasta el programa que se encargará de ello.



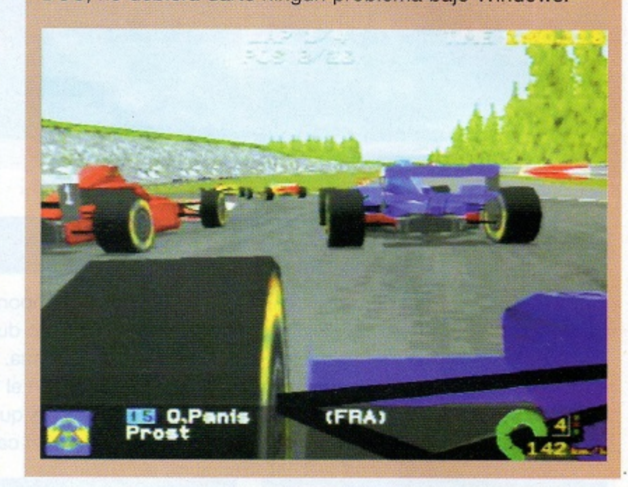






PROST GP

El gran piloto francés de Fórmula 1, aparte de contar a estas alturas con su propia escudería, ahora aporta su renombre a un juego. Esta demo te permite acceder al circuito de Mónaco, además de dejarte ver las diferentes opciones. Requiere ser instalada en disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce al programa instalador. Aunque se trata de una demo diseñada para MS-DOS, no debiera darte ningún problema bajo Windows.





LONGBOW 2

Para poder disfrutar de la demo jugable de Longbow 2 deberás tener un espacio libre de 75 Mb., y un poco más para el archivo de intercambio de Windows a la hora de ejecutar la demo. El lanzador se encarga de copiar los ficheros necesarios al directorio LONGBOW2 de tu disco duro C, y una vez realizada esta operación te permite ejecutar el ejecutable del juego: éste te permite elegir la demo para software normal, para 3Dfx o para Direct 3D.











PANDEMONIUM 2 Tarjetas 3Dfx

La segunda entrega del juego de plataformas de Crystal Dynamics requiere obligatoriamente de una tarjeta aceleradora 3Dfx para su funcionamiento. Si la posees, tendrás que seguir paso a paso las indicaciones del lanzador hasta el fichero de instalación de la demo, ya que ésta debe ser instalada en disco duro. Recuerda: si NO tienes 3Dfx, no funciona. Se incluye además un salvapantallas que está relacionado con el programa, pero en algunos equipos no es posible instalarlo.



Actualiza
tu tarjeta de sonido
y saca partido del cambio
Busca los bonos de esta promoción en el interior
de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción! ¡Únete a Creative®!

¿Estás fuera de juego?

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles.
Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros.
¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

¡Y te lo decimos en serio!





Sound Blaster AWE64 Gold
Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.



Kit Actualización PC-DVD Encore
Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.



Graphics Blaster Exxtreme
Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.



SoundWorks CSW200
Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC



Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.
Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre.................... Apellidos....................
Dirección....................
Código Postal .... Población....................

PCPLAY/JUEGO

CONTENIDO CD-ROM



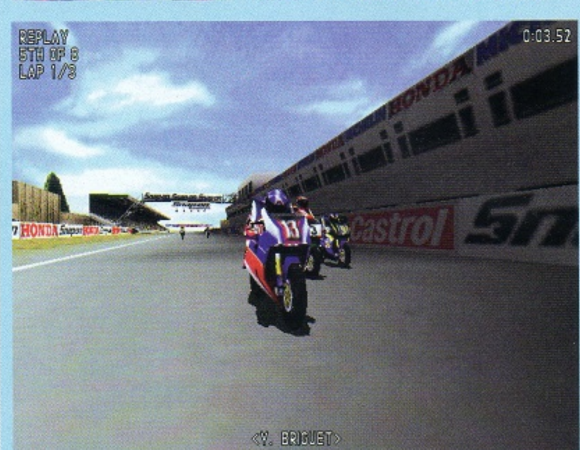
MOTORHEAD

Los seguidores de los simuladores de carreras quedarán encantados con la espectacularidad de los gráficos de este excelente **Motorhead** programado por los chicos de Digital Illusions. La demo requiere ser instalada en el disco duro, por lo que el lanzador del CD te conduce hasta el programa instalador de la misma.



CASTROL HONDA SUPERBIKES

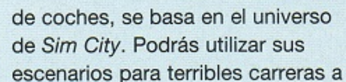
Esta demo jugable de Castrol Honda necesita que tengas instalado un *joystick* en tu equipo para poder funcionar. Es recomendable disponer de una aceleradora 3D (preferiblemente 3Dfx) para comprobar su potencial. Requiere disco duro; el lanzador de demos te conduce hasta el instalador de la misma.





STREETS OF SIM CITY

Este programa de Maxis, centrado esta vez en las carreras de coches, se basa en el universo de *Sim City*. Podrás utilizar sus escenarios para terribles carreras a muerte como la que te ofrece esta trepidante demo. Para disfrutar de ella tienes que instalarla en disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te lleva hasta el instalador de la misma. Se recomienda el uso de una aceleradora 3D.







MYSTERIES OF THE SITH

Esta versión demo del CD de actualización de *Jedi Knight* no requiere que poseas ese juego para funcionar. Cuenta con un nivel que te muestra de qué va la nueva historia. Requiere disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta el programa instalador de la demo. Se recomienda la utilización de una tarjeta aceleradora de los gráficos 3D (indícaselo en las opciones si tienes una), ya que la calidad es bastante superior con una de ellas.





EARTHWORM JIM 3D

El nuevo Earthworm Jim se desarrolla en tres dimensiones. El conocido personaje creado por la imaginación de Dave Perry y su gente de Shiny va a dar el salto simultáneamente en PC y consolas en un juego de plataformas de lo más divertido, al estilo de los últimos *Croc* de Fox Interactive o *Pandemonium 2* de Crystal Dinamics.

Aunque no es necesario, en caso de contar con una aceleradora 3D, la calidad gráfica mejora cualitativamente.



THIEFT: THE DARK PROJECT

Eidos está a punto de acabar un programa medieval, mezcla de juego de acción con toques de aventura. Al estilo del reciente *Die by the Sword* de la compañía Interplay, este juego nos sumerge en un ambiente tétrico donde nos enfrentaremos con nuestra espada a miles de monstruos y trampas dispuestos para dar con nuestros huesos en el cementerio. Como siempre, con una aceleradora 3D obtendrás unos rendimientos mucho mejores.



SNOWBOARD AVALANCHE

Hammer Technologies tiene en preparación un divertido juego deportivo al más puro estilo videoconsola casera. Se trata de **Snowboard Avalanche**, un juego que nos permitirá bajar las más empinadas laderas en nuestro PC encima de una tabla. Ofrece las típicas opciones de esta clase de programas: diversos modos de juego, un montón de pistas y corredores y una jugabilidad elevada. Este juego español nos ha sorprendido por la elevada calidad de sus gráficos (no en vano, es necesaria una tarjeta aceleradora 3D para su funcionamiento), por lo que esperamos que no se demoren demasiado en su lanzamiento. Muchos de nosotros disfrutaremos con él.



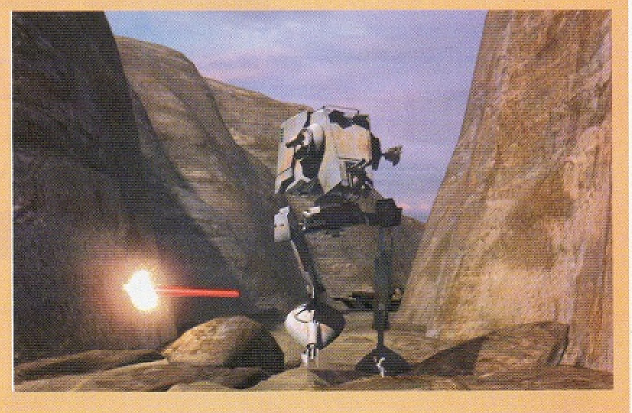




FORCE COMMANDER

Por fin, y tras una larga espera, hemos podido acceder a las primeras pantallas de un título que arrasará en el mercado, **Force Commander**. Se trata del *Command & Conquer* que pondrá en circulación LucasArts, basado, cómo no, en su fenomenal trilogía *La Guerra de las Galaxias*.

Nos permitirá controlar toda serie de armas y naves, tanto de la Alianza Rebelde como del Imperio (imagínate lo que puede ser controlar un AT-AT). Gráficamente, el programa es espectacular, como puedes ver en estas imágenes, sobre todo si tenemos en cuenta que todos los elementos han sido diseñados en tres dimensiones. Podremos cambiar el ángulo de cámara en cualquier momento del juego, para situar la acción como nos parezca más adecuado. Un título que sigue muy de cerca a su maestro, *Command & Conquer*.







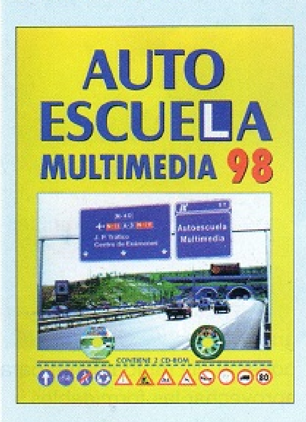


AUTOESCUELA MULTIMEDIA '98

Abeto Editorial presenta una nueva versión de su conocido producto **Autoescuela Multimedia**, en su edición de 1998. Se trata de un programa pensado específicamente para todos aquellos que deseen sacarse el carné de conducir, e incluye esta vez dos completos CD-ROMs: el primero dedicado a la teoría y el segundo a la realización de test.



Contiene todas las novedades que han sido introducidas por la Dirección General de Tráfico durante este año, y su fácil manejo es indicado para todo el mundo, incluso para aquellos usuarios que se enfrentan por primera vez en su vida al reto de manejar un ordenador personal.





MDI VISUAL BASIC 5

MASTERS DE INFORMÁTICA

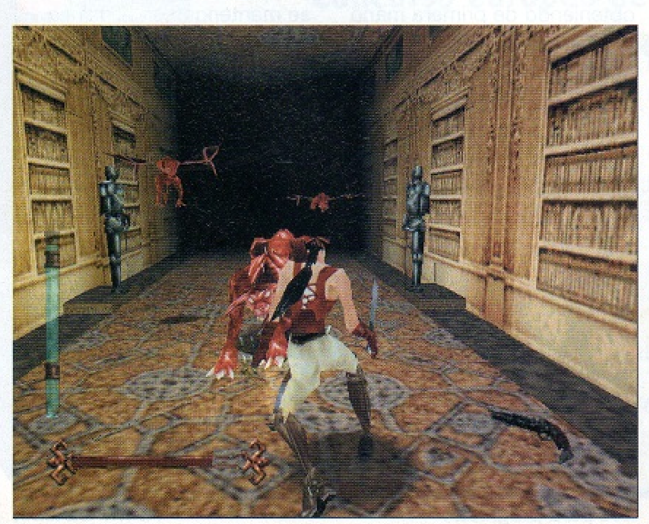
VISUAL BASIC 5

LA OBRA DE REFERENCIA MÁS COMPLETA Y ACTUAL

Este nuevo libro de la colección "Masters de Informática" te invita a dominar el entorno de desarrollo Visual Basic 5. En sus páginas encontrarás el modo de controlar todas sus opciones, así como temas tan interesantes como la integración de ActiveX o el manejo de servidores y clientes. Si deseas más información acerca de este libro, llama al 916614211.

NOVEDADES KALISTO

Kalisto, la compañía francesa creadora de títulos tan interesantes como Dark Earth o Ultimate Race Pro, pronto sacará al mercado la conversión a PC de su gran éxito para Sony Playstation, **Nightmare Creatures**. Se trata de un juego de acción que transcurre en el Londres del siglo XIX, donde cientos de monstruos intentarán acabar con nosotros. En otro orden de cosas, para septiembre estará finalizada la adaptación a videojuego de la película *El Quinto elemento*, protagonizada, entre otros, por Bruce Willis, Milla Jovovic, Gary Oldman y Ian Holm.









BREVES

BLIZZARD ACUSADA

Blizzard, la creadora de juegos como *Warcraft* o *Diablo*, ha sufrido un duro revés en Estados Unidos a través de los tribunales de justicia a raíz de la obtención de datos de los usuarios que se conectaban a su red con su nuevo título *Starcraft*. Lo que en principio entendieron los responsables de Blizzard como una medida antipirateo, se ha vuelto en su contra al no contar con la autorización de los usuarios para recabar cierto tipo de datos. Aunque todavía se está estudiando la medida que se va a tomar, seguro que la multa será bastante dura. Por supuesto, la toma de datos ha sido detenida y, lo ya obtenido, destruido.

BABYLON 5

La excelente serie de ciencia-ficción que pasó sin pena ni gloria por nuestro país debido al horario elegido para la misma por Televisión Española, pronto tendrá su recompensa en forma de programa de ordenador de la mano de Cendant. Se tratará de un simulador de combate espacial al estilo de *Wing Commander*, y promete bastante.

INCUBATION GRATIS

La compañía Blue Byte ha tomado una iniciativa en Inglaterra que esperemos siga la misma trayectoria dentro de nuestras fronteras. Todos los usuarios registrados de su juego *Incubation* recibirán a vuelta de correo un disco de misiones completamente gratis. Se trata de una interesante medida de *marketing*, la cual es posible se traslade a otros países de Europa.



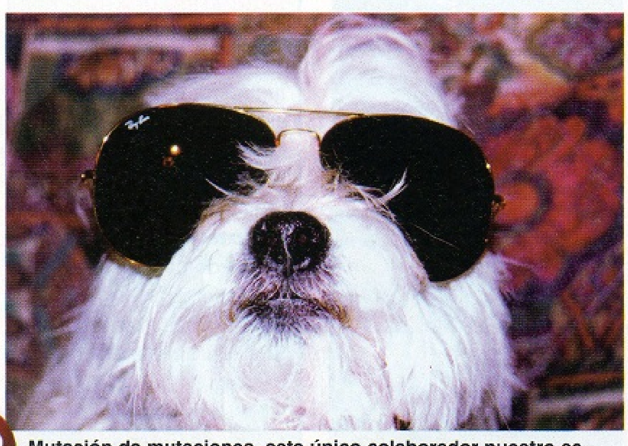
NO HAY DOS SIN TRES...

Tres años cumple, con este número, PC Player, una revista que pone en tus manos la más rigurosa verdad de la actualidad lúdica... Echemos, por una vez, la vista atrás.

Nuestros más fieles seguidores recordarán que hace un año pudieron ver, por primera vez, los rostros de algunos destacados miembros del equipo humano que se encuentra detrás de la revista. Recordarán también que se trataba de sus rostros más amables, pues las fotos que habían caído en nuestras manos eran sólo tiernos recuerdos de infancia...

En el transcurso de este año, sin embargo, nuestros hombres y mujeres han evolucionado sobremanera, podríamos decir incluso que han completado satisfactoriamente sus mutaciones y ahora cualquier parecido con aquellas felices caras infantiles es casualidad. Nuestro "Niño videogames", Ángel Luis, por ejemplo, ya lo ha conseguido: ahora es una neurona gigante. Los programas que caen en sus... vamos a llamarlas manos, aguantan apenas unos minutos antes de rendirse ante la evidencia de una sencilla y preclara solución. Algunos de los títulos que han sucumbido ante la Neurona durante este año son *Resident Evil*, *Tomb Raider II* o *Blade Runner*...

Otros han tenido menos suerte. El Director Adjunto es ahora un póster de promoción de la revista, y lo peor de todo es que no sale precisamente una grácil doncella en él... Nuestro editor tiene la cabeza en forma de tilde; por suerte, en castellano no se utiliza el acento circunflejo. El proceso de degradación de los colaboradores quedó milagrosamente detenido cuando les regalamos unas cartillas de ortografía... En cuanto a nuestras niñas de Diseño: ¿Podemos todavía seguir llamándolas "niñas"? Sirva esto de pequeño botón de muestra; no vamos a seguir por este camino, porque esto no es *Desafío Total*.



Mutación de mutaciones, este único colaborador nuestro se caracteriza por su especial olfato para detectar malos juegos.

Bien es sabido por todos nuestros lectores que durante este año hemos hecho lo imposible por llevar hasta ellos la información más veraz acerca de lo juegos, lo cual nos ha llevado a notas por debajo de diez sobre cien..., pero también a otras por encima de noventa. Vamos, una de cal y otra de arena, como quien dice.

En cuanto a la actualidad, debemos decir que siempre hemos permanecido en la línea de fuego. Nuestro hombre internacional ha asistido a todas las grandes ferias del sector, dándonos a conocer y obteniendo de primera mano la información lúdica. Por otra parte, desde el pequeño cubículo de nuestra redacción hemos pasado revista a la trayectoria de las compañías más destacadas y al futuro que nos espera con ellas.

El más destacado avance de este año dentro del software de entretenimiento ha sucedido en el hardware. Se trata de la indiscutible e irrefenable irrupción de las tarjetas aceleradoras de las tres dimensiones en un panorama que necesitaba nuevos caminos para progresar.



Hoy por hoy, estas tarjetas han ido tan deprisa que han dejado atrás a los programas, que se tienen que poner al día rápidamente para aprovechar las formidables capacidades que ofrecen.

La buena noticia dentro de nuestras fronteras es que parece que los programadores españoles se han puesto las pilas y están empezando a realizar programas que están a la altura de los mejores productos internacionales, con títulos como *Commandos* o las últimas versiones del conocido *PC Fútbol*. Esperemos que en el futuro nuestros más célebres cerebros se mantengan en esa línea.

En fin, tenemos delante un año más, que nos deparará muchos sinsabores pero también muchas alegrías. Esperamos que hagas con nosotros el largo viaje que nos llevará hasta el futuro. Desde aquí te informaremos cada mes, sin falta, de los derroteros que tome el mundo del software de entretenimiento. Y, dentro de un año, nos veremos de nuevo dentro de estas páginas dedicadas a nosotros mismos.

R. M. Claudín



X-COM INTERCEPTOR

COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La conocida saga X-Com crece con un programa que combina sabiamente estrategia con combate espacial. El nuevo **Interceptor** nos pone en el papel de comandantes de flota espacial, donde deberemos decidir hacia dónde debemos dirigir nuestras naves, así como controlarlas en el decisivo momento de las batallas.

Estas últimas están perfectamente realizadas, sobre todo si tenemos en cuenta que el programa aprovecha la capacidad de las nuevas tarjetas aceleradoras de las 3D, ofreciendo un gran espectáculo de luces y de transparencias.

Dentro de muy poco podrás sobrevolar el espacio de X-Com en tu propia casa. Quizás a los más acérrimos seguidores de los juegos anteriores de la saga no les guste el nuevo sistema, pero se trata de un producto francamente interesante.













K.K.N.D. 2: CROSSFIRE

COMPAÑÍA: MELBOURNE HOUSE ● DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

La segunda entrega de *Kill, Krush 'N' Destroy* de los australianos de la compañía Melbourne House, también conocidos por Beam Software, llega a nuestro país de la mano del sello Infogrames.

Los cambios producidos son bastante importantes, y no sólo en el apartado gráfico, tal y como cabría esperar. Así, el sistema de menús de construcción de edificios y unidades ha sido implementado, y la jugabilidad ha ganado bastantes enteros respecto a la anterior versión del programa.



DAWN OF WAR

COMPAÑÍA: VIRGIN ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Se ve que los clónicos de *Command & Conquer* en su variante prehistórica están de moda. Así, al comentario del interesante programa coreano *Jurassic War*, que puedes encontrar en este número, pronto deberás añadir el de este **Dawn of War**, que gira sobre el mismo tema.

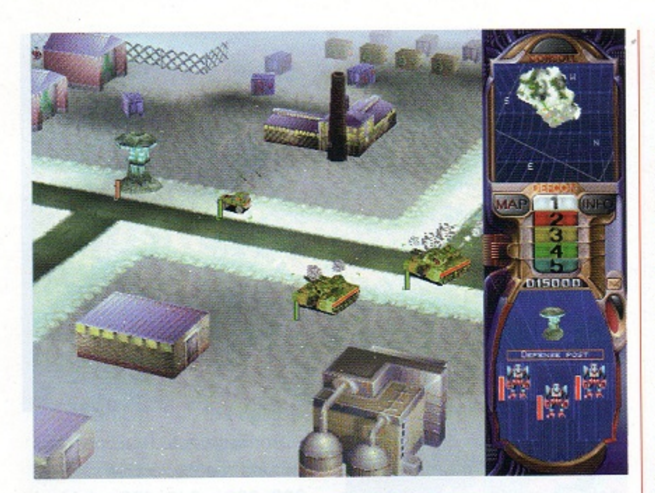
En él intervienen todo tipo de trogloditas y dinosaurios, brujos y chamanes, entre otros, los cuales se enfrentarán entre sí para acabar como la raza reinante de aquella peligrosa época. Gráficamente es bastante detallado, sobre todo en lo que se refiere a los edificios y los personajes, y resulta bastante curioso.











MECHCOMMANDER

COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Desde que los señores de Microprose adquirieron la licencia de *Mechwarrior* de los señores de Fasa, han estado preparando dos juegos: el futuro *Mechwarrior III* y este **Mechcommander**. Este último es en realidad una especie de *Command & Conquer* en perspectiva isométrica, protagonizado por las poderosas máquinas de batalla que ya conocíamos de la saga robótica por excelencia. El detalle más cuidado es de las diferentes armas, muy variadas, y que aparecen en pantalla con todo lujo de detalles.









WARGAMES

COMPAÑÍA: ACCOLADE ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Seguimos con los juegos de estrategia, que gozan de un estado de salud increíble hasta este momento. Este *wargames* de la compañía Accolade nos pone al frente de diferentes unidades militares, las cuales debemos conducir hasta la victoria por un trabajado entorno 3D.

Sus gráficos son muy espectaculares (sobre todo si contamos con una aceleradora de gráficos 3D), y las diferentes unidades están perfectamente diseñadas con todo lujo de detalles. Por otra parte, la enorme diversidad de misiones consigue que el juego entretenga aún más al usuario.

HEART OF DARKNESS

COMPAÑÍA: AMAZING STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

Por fin... tras una espera de más de dos años y medio, parece que **Heart of Darkness** está acabado. La obra maestra de Amazing Studios ya está completada y simplemente se están ultimando los doblajes de las versiones internacionales, entre ellas la nuestra. Aunque ya os habíamos hablado de este juego en ocasiones anteriores, recordaros que se trata de un juego de plataformas donde el protagonista es un niño que debe rescatar a su perro de las garras del Señor de las Sombras. El ambiente está bien realizado, así como la música, las voces y efectos digitales, y las espectaculares secuencias renderizadas que están integradas plenamente dentro del programa.











PREVIEW

DUNE 2000

COMPAÑÍA: WESTWOOD STUDIOS ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Cuando hace cuatro meses Westwood anunció la próxima aparición de la nueva versión del clásico *Dune II* (el primer videojuego de *Dune* era una aventura gráfica de Infogrames), el corazón nos dio un vuelco. El impulsor de los actuales *Command & Conquer*, *Warcraft*, *Starcraft* y demás clones varios resultó ser la gran estrella del principio de la década de los noventa. Si eres mayorcito y te acuerdas de aquel juego, este sigue básicamente el mismo esquema, pero con un *look* más a lo *Command*, que está de moda, sobre todo en lo que se refiere a los menús y a la forma de seleccionar los edificios y las unidades de que dispones.



Por supuesto, han pasado de una resolución de 320x200 a 640x480 y además han incluido vídeos con la historia protagonizados por actores reales mezclados con imágenes renderizadas.







HEXPLORE

COMPAÑÍA: INFOGRAMES ● DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

Si te gustaron los clásicos programas *Gauntlet* (la máquina recreativa de Atari) y *Diablo*, el divertido juego de Blizzard, este **Hexplore** te encantará. Se trata de una excelente mezcla de arcade y aventura en la que deberemos controlar a los más singulares personajes para descubrir el misterio que rodea al programa. Una de sus cualidades es que permite la convivencia de cuatro jugadores en una pantalla, y que es completamente tridimensional, permitiendo cambios de cámara a la posición que más nos guste.









M.A.X. 2

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Otro clásico de la estrategia llega remozado al PC. Se trata de **M.A.X. 2** de Interplay, y entre las mejoras que encontraremos hay que destacar sobre todo los espectaculares gráficos del mismo. Así, la acción se desarrollará en un increíble mundo futurista, sito tras una larga serie de explosiones nucleares. La devastación nos rodea, y debemos controlar nuestro ejercito a lo *Command & Conquer* para acabar con los diversos adversarios que quieren alzarse con el absoluto control del planeta Tierra.

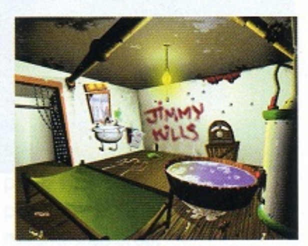


LARRY'S CASINO

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Nuestro querido Larry Laffer, ese ligón empedernido que no se come ni una rosca (como nuestro Director Adjunto, vamos...), regresa a la acción en un juego centrado en un Casino. Es decir, se trata de un programa en el que podremos participar en los típicos juegos de tablero de siempre (ruleta, dados, póker, black-jack...), eso sí, con la indiscutible estética de Larry. A la espera de la próxima aventura gráfica de tan entrañable personaje, deberemos conformarnos con este Casino. Un título para fanáticos de este personaje de Sierra.











PANZER COMMANDER

COMPAÑÍA: SSI ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Los seguidores de Panzer General se quedarán sorprendidos al comprobar que el siguiente juego de la saga es un simulador de tanques. En **Panzer Commander** nos pondremos a los mandos de estas poderosas máquinas acorazadas. Si cuentas con una tarjeta aceleradora 3D, quedarás asombrado de la suavidad de movimiento que han conseguido los programadores. Un juego que hará las delicias de muchos aficionados a este género.

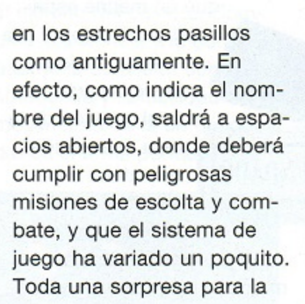


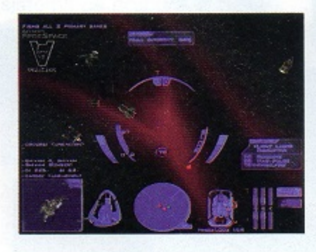
DESCENT FREESPACE

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Para finalizar las *previews* de este mes, os mostramos algunas pantallas de la tercera entrega de *Descent*, de Interplay, y más concretamente de los señores de Parallax Studios que han vuelto a trabajar activamente en la programación del conocido juego.

La mayor innovación que encontrarás en esta nueva versión de uno de los mayores clásicos de los juegos en tres dimensiones es, aparte del uso de aceleradoras 3D para mostrar los gráficos en la pantalla de juego, que ahora nuestra nave no se encuentra sola en los estrechos pasillos como antiguamente. En efecto, como indica el nombre del juego, saldrá a espacios abiertos, donde deberá cumplir con peligrosas misiones de escolta y combate, y que el sistema de juego ha variado un poquito. Toda una sorpresa para la próxima temporada que encandilará a los seguidores de los arcades tridimensionales que ya echaban de menos una tercera parte de esta genial saga.















OUTWARS

Unas hordas alienígenas han penetrado nuestras defensas. Se acercan a nuestros centros de control. Tienes que frenar su avance a cualquier precio. El futuro del planeta Tierra se encuentra entre tus manos.



Estabas tranquilamente en tu puesto de avanzada de los marines espaciales cuando unas fuerzas desconocidas con forma de insectos enormes se abatieron sobre los confiados soldados. Las bajas fueron enormes y, por poco, gracias a la suerte, tú fuiste uno de los que lograron dejar el campamento con vida.

Una vez a salvo, tus superiores te informan de que una enorme fuerza alienígena ha traspasado las defensas; al ser tú uno de los pocos supervivientes del primer ataque, vas a formar parte de los cuerpos de élite de los marines espaciales, por lo que serás entrenado en sus tácticas y armamentos para enfrentarte a tan peligrosos enemigos.

RECOMENDADO

Éste es el comienzo de la historia, el desarrollo de la cual ya depende de tu habilidad cuando te encuentres en el campo de batalla. El argumento está claramente basado en la novela *StarShip Troopers* más que en la película de Paul Verhoeven, en la que un marine espacial debe cumplir una serie de misiones que le llevarán hasta el corazón de la raza "insectoide" que ataca a los seres humanos.

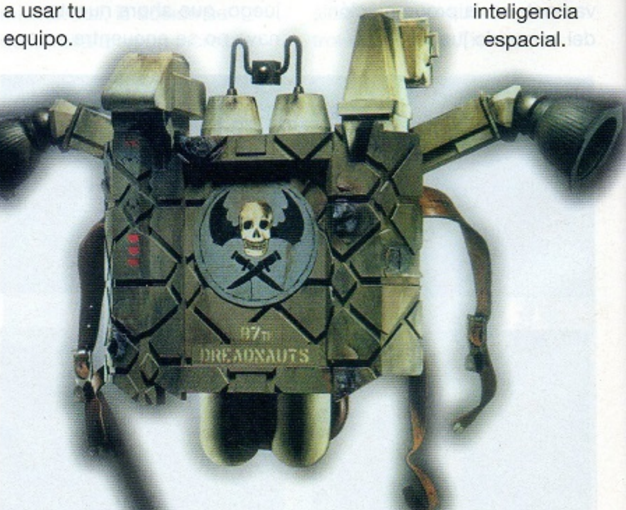
Estos bichos son una especie de insectos muy crecidos, con un exoesqueleto que les hace altamente resistentes a las pobres armas humanas y que han añadido a sus cuerpos un gran arsenal armamentístico, desde lanzapinchos a granadas y lanzamisiles, a cada cual de ellos más peligroso.

Por suerte, su puntería no es demasiado elevada, o no sobrevivirías en el campo de batalla más que unos breves instantes. Su verdadera fuerza reside en su número.

La historia del juego se desarrolla a través de una serie lineal y enorme de misiones, que deberás ir completando para poder llegar a enfrentarte a la reina. Cada una de estas misiones se irá complicando según avanzas, ya que en los inicios tan sólo tienes que preocuparte de aprender a usar tu equipo.

Posteriormente prenetrarás más profundamente en las fuerza enemigas, teniendo que lidiártelas con varios tipos de misiones, algunas de ellas de elevada dificultad.

Habrá veces en las que simplemente deberás utilizar la fuerza bruta y la potencia que es capaz de proporcionarte tu armamento; en otras ocasiones el objetivo será un poquito más complejo, como infiltrarte entre las fuerzas enemigas para llevar a cabo una misión de inteligencia espacial.









En algunos encargos serás el jefe de un pequeño grupo, en el que habrá uno o dos marines que te ayudarán y que seguirán algunas órdenes simples que puedes darles.

El punto fuerte del juego es toda la historia, cómo se van entrelazando las diferentes misiones y lo que va ocurriendo entre las mismas. En algunas ocasiones, incluso ocurrirá que en mitad de la ejecución de alguna de las misiones, las órdenes se vean cambiadas por las circunstancias, como encontrar objetivos inesperados o bien ataques sorpresa.

El armamento con el que cuentas es bastante variado, y se irá incrementando según vayas avanzando por las misiones. El elemento principal del mismo es la armadura que posees. Dispones de cuatro tipos de armadura, todos ellos equipados con un sistema de propulsión basado en el plasma, con energía infinita pero que debe recargarse tras cada uso.

Dispones de la armadura de búsqueda, que es ligera, pensada para incursiones rápidas entre los enemigos, y con poca potencia de ataque, pues sólo puede albergar un grupo de minas, aparte del rifle de mano. A cambio, con ella el movimiento es muy rápido, y los saltos y vuelos permitidos con el *jetpack* son mucho mayores.

El siguiente paso es la armadura de combate, que ya posee una mayor resistencia a los ataques enemigos, así como dos bahías para el armamento. Con ésta ya puedes añadir a las minas el transporte de cohetes o granadas, pero a costa de la lentitud de movimientos y la menor duración del vuelo.



Para las misiones de primera línea dispones de la sólida armadura de asalto, que te convierte casi en un tanque humano. De una resistencia inusitada, tiene cuatro bahías para armamento, donde puedes poner minas, cohetes, granadas y todo tipo de armamento. Eso sí, el movimiento de que dispones es bastante más costoso.

Cuando las cosas se pongan realmente feas, el alto mando te proporcionará una armadura *Dreadnought*, lo más potente de que dispone el ejército del planeta. Combina la potencia y la durabilidad de la de asalto con la autonomía y la facilidad de movimiento de la de búsqueda. Es el arma perfecta.



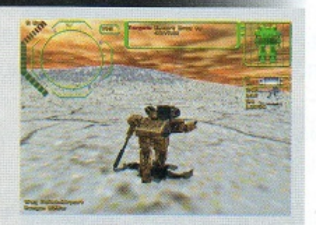
ALTERNATIVAS



BEAST WARS
Hasbro•Electronic Arts
Un juego de robots de dibujos animados para niños.



JEDI KNIGHT
LucasArts•Erbe
La saga de *La Guerra de las Galaxias* en un juego memorable.



HEAVY GEAR
Activision•Proein, S.A.
Uno de los mejores programas de robots 3D que encontrarás.



El armamento es bastante variado; hay diversas familias, dependiendo de la bahía en que lo coloques. Para añadir al rifle de mano, el cual siempre lleva disparos de plasma, infinitos pero con tiempo de recarga, tienes el rifle de disparo rápido, un lanzallamas o un lanzadardos. Luego dispones de tres tipos de minas, a saber: de proximidad, que además es inteligente y sólo explota en presencia de enemigos, la mina de tiempo, que estalla a los 10 segundos, y la de control remoto. Todas ellas tienen un gran poder y pueden usarse incluso para derribar edificaciones.

Para finalizar, dispones de varios tipos de cohetes, unos sencillos y de gran potencia, otros teledirigidos (fijas un objetivo y van a por él; de gran utilidad contra enemigos en vuelo), y un tercero que lo que dispara son varios misiles teledirigidos simultáneamente, para enemigos más peligrosos.

Por otra parte, dispones de granadas de varios tipos: *cluster*, que explota en varias granadas más pequeñas; *napalm*, que inunda de fuego la zona afectada;







y la defensiva *ECM*, que hace que los ingenios teledirigidos que te disparan varíen su rumbo. En algunas misiones se añadirá a la armadura un par de imprescindibles alas para que puedas planear sobre el objetivo, como si de un ala delta se tratara.

Por defecto, el mando te asignará el armamento más adecuado para cada una de las misiones, pero podrás variarlo antes de entrar en combate, para adecuarlo más a tu forma de juego, así como también podrás ajustar el armamento que porten tus ayudantes en la misión. Estos ayudantes los podrás elegir entre una pequeña lista de soldados, cada uno de los cuales actúa de manera ligeramente distinta en el campo de batalla.

En la refriega, podrás darles órdenes simples como atacar a un objetivo, mantener la posición o reagruparse, que llevarán a cabo con gran diligencia, aunque pueda significar su muerte. Por suerte, estos acompañantes tienen municiones ilimitadas.

El apartado gráfico es excelente, sobre todo si cuentas con una tarjeta 3Dfx, que acelerará en gran medida los gráficos. El juego es un entorno completamente tridimensional. El escenario tiene una gran importancia, pues puedes utilizarlo a tu favor para protegerte, buscar los mejores lugares de ataque o el mejor camino. El punto de vista puede variar entre varias localizaciones. Por defecto, se sitúa por detrás del soldado, en un ángulo que te permite visionar todo lo que ve el soldado, y puedes controlarlo muy bien en los saltos y vuelos.

La otra opción es ver desde sus propios ojos, en los que el gráfico del personaje no tapa el escenario; pierdes control sobre los saltos, pero lo ganas en precisión de disparo. También te puedes alejar para tener una vista más panorámica, muy adecuada cuando usas las alas, con una cámara inteligente que buscará el mejor ángulo de visión. Tienes una vista desde un helicóptero, adecuada para echar un vistazo al panorama, pero poco útil.

Los polígonos están bien texturados, con colores que te introducen en el ambiente. Éste varía entre selva, un planeta helado, el interior de una nave o unas grutas. El problema viene de que tiene varios fallos a la hora de representar los polígonos que están detrás de otros. Puede ocurrir que estés viendo un enemigo a través de una pared, o que introduzcas la cabeza a través de una puerta y veas el otro lado, así como otros fallos de *clipping* que bajan los puntos en este apartado. Los programadores deberían haber refinado esto un poco más antes de sacar el juego.







El control del marine es relativamente sencillo, siempre y cuando hayas jugado con otros juegos de este estilo, como *Quake*. Lo más aconsejable es utilizar de manera simultánea ratón y teclado, usando el ratón para mover el punto de mira, disparar y saltar, y el teclado para desplazarse adelante, atrás y lateralmente. Y cerca de estas teclas habrán de estar las de selección del arma, para poder cambiar rápidamente.

Los enemigos están bastante bien representados. Su calidad baja cuando te acercas, ya que se observa una mayor "pixelización"... pero tampoco te vas a acercar a menudo a uno vivo. Cuando los matas, explotan en un festival de trozos de caparazón y vísceras verdosas, bastante espectacular.

La música de fondo es dinámica, es decir, adapta su *tempo* a la tensión del momento, potenciando las sensaciones que tienes cada vez. Realmente crea una atmósfera muy adecuada. El resto de sonidos se encuentra muy bien realizado, con gran cuidado por el estéreo. Por otra parte, puedes poner un sistema de localización de sonidos tridimensional, QSound, que amplía el posicionamiento de los sonidos enormemente.

No hay que olvidar el apartado multijugador, en el que dispones de varios tipos de juego, desde todos contra todos al asesinato, en que a cada jugador se le asigna un objetivo. También dispones del clásico "capturar la bandera". El punto más negro es que los escenarios utilizados son los del propio juego: son enormes y los jugadores tardan en encontrarse. Se echa de menos el juego cooperativo, en el que dos amigos se enfrentan a las hordas de "insectoides" formando equipo.

A. VEGAS



JUEGOS F-15

Ha llegado la nueva generación de simuladores de vuelo. Toda la velocidad, potencia de fuego y ergonomía de un potente caza se encuentra ahora en tus manos.

Producido por Andy Hollis, que participara en el desarrollo de simuladores como *F15 Strike Eagle* y *AH-64D Longbow* con la cooperación de los analistas militares de Jane´s, este juego es una revolución gráfica respecto a anteriores títulos de la propia Jane's.

Como en anteriores juegos de la casa, tornamos al Golfo. Esta vez no sólo volvemos a la tormenta del Desierto de 1990, sino que también podremos volar en las misiones de un nuevo conflicto: Irán, año 2001. Las cosas se están poniendo difíciles debido a las tensiones entre Irán y el Oeste. Además, la rotura del proceso paz en el oriente medio ha aumentado el sentimiento de rechazo.

Algunos antiguos aliados de la zona han impedido a los Estados Unidos el establecimiento de bases militares en su territorio, lo que ha complicado las cosas. Muchas naciones que fueron aliadas han comenzado a plantearse el papel de los ejércitos americanos en la zona. En enero del 2002 los problemas se extienden al resto del mundo, hasta llegar a Korea.

Ésta es la atmósfera en la que nos movemos en este nuevo simulador, que presenta un gran número de novedades técnicas. Cabe destacar que se ha cuidado de manera especial el entorno, haciéndolo espectacular y fácil de manejar. A través de sus pantallas vas de una parte del juego a otra sin complicaciones. Además, en cualquier momento pasas al menú de opciones pulsando en el centro de la brújula que aparece en todas las pantallas.

RECOMENDADO

Existen varios modos de juego. La campaña, con la posibilidad de elegir entre los dos escenarios (Iraq 1990 o Irán 2001), comienza con una misión de reconocimiento para que vayas familiarizándote con los controles del avión, así como con el escenario. Puedes pasar de una misión a otra según las vayas realizando; si no lo consigues no pasa nada, porque puedes volver a intentarlo o pasar a la siguiente.

En el modo de varios jugadores se presentan varias posibilidades, desde el clásico juego con módem o con cable hasta las nuevas posibilidades de jugar a través de Internet por medio del protocolo TCP/IP, lo que lo hace más atractivo. En este modo se puede jugar hasta contra 8 jugadores a través de Internet o mediante una red local con el protocolo IPX.

También tiene la posibilidad de comenzar directamente, para los que no pueden esperar más y deseen empezar a volar rápidamente. Así la misión cambia según vuelas, aparecen nuevos enemigos, aviones aliados y objetivos



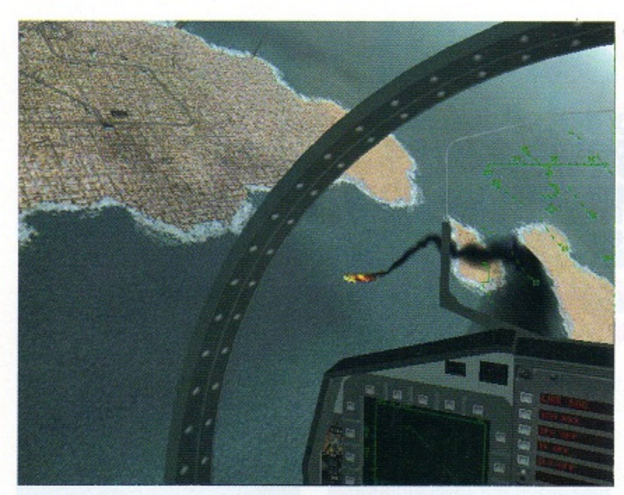
Si esto se te hace corto, siempre tienes las misiones simples, donde se pueden preparar las misiones que podremos usar como entrenamiento. Además, cabe la posibilidad de elegir alguna misión previamente grabada. Este modo puede resultar muy adictivo para aquellos a



los que les gusta prepararse sus propias misiones y no tener que seguir las reglas.

Durante el entrenamiento podemos ir aprendiendo distintos aspectos del simulador, de modo que podamos ir familiarizándonos con el avión, así como la estrategia que seguir durante el combate. Éste comienza, como es natural, con el típico aterrizaje sobre una pista con bastante visibilidad, pero se va complicando según avanzamos en él hasta las misiones de recarga de combustible en pleno vuelo o los ataques a objetivos terrestres con armamento no guiado.

Para todos los buenos aficionados a los simuladores, Jane's no ha olvidado la inclusión de su extensa base de datos, con información referida a aviones, carros de combate, transportes, etc. Como es habitual en ellos es muy completa, además de la











posibilidad de ver los objetos en 3D y poder moverlos. Al igual que en otros simuladores éstos serán los objetos que nos encontremos durante el simulador.

En cuanto a la calidad gráfica, podemos decir que en este caso se ha hecho un esfuerzo por incorporar las nuevas aceleradoras 3D, con lo que el aspecto visual resulta muy agradable. No hay que olvidar, por supuesto, la rigurosidad clásica de todo buen simulador, y mucho más, si cabe, viniendo avalado por Jane's.

Los objetos, (aviones, carros de combate, transportes, ciudades etc.) han sido muy cuidados, sobre todo en el caso de aviones y carros. Si te fijas un poco en ellos podrás ver hasta las insignias. Los escenarios resultan excepcionales; las imágenes del atardecer y la salida del sol resultan realmente impactantes. El sonido, como siempre, es soberbio, aunque en algunas ocasiones se hace un poco pesado estar oyendo constantemente los comentarios dentro de la cabina. La música, por su parte, ha sido también muy cuidada.





El manejo es "sencillo", si tenemos en cuenta que el *joystick* resulta imprescindible y obligado, además de las clásicas lecciones de piano (hace falta ser un virtuoso para manejar la gran cantidad de teclas necesarias), propias de cualquier buen simulador. Presenta una nueva posibilidad, que es el uso del ratón para ir pulsando los botones de la cabina de mando, lo que lo hace muy realista, aunque en ocasiones parece complicar aún más las cosas.

Resulta curioso la posibilidad de jugar en 2 modos; "modo experto" y "modo ocasional". En ellos no sólo se cambian la dificultad del juego, el realismo, los enemigos, etcétera, sino que también se cambia el mapa de teclas. Si dentro del modo jugador "ocasional" ya era bastante amplio, en el modo experto resulta increíble la cantidad de combinaciones de teclas que vas a necesitar durante el transcurso de la simulación.

Los requerimientos técnicos quizá parezcan un poco abusivos. Sin embargo, para los equipos de hoy en día no presentan ningún problema. Además de un mínimo de 16 Mb de memoria, por supuesto se recomienda además usar una tarjeta 3Dfx.

En conclusión, se trata de uno de los mejores simuladores aparecidos hasta la fecha. La maniobrabilidad y el realismo resultan increíbles. Sin duda, es el juego adecuado para todos los que somos apasionados de los simuladores. Si bien sólo es otro simulador más, aporta tal cantidad de novedades que merece la pena jugarlo. Una vez que empieces ni querrás ni podrás dejarlo.

J. Rodríguez



ALTERNATIVAS



F/A 18 HORNET 3.0
Empire•Arcadia
Un simulador de vuelo con requisitos de hace dos años.



AIR WARRIOR III
Interactive Magic•Friendware
Un simulador de vuelo ideal para jugar en red.



F-22 RAPTOR
Novalogic•Virgin
Todo un simulador de vuelo de los señores de Novalogic.



Todo el peso de la fama del fútbol lo suelen acarrear los jugadores. Pero para que un club funcione, alguien tiene que saber manejarlo.

FÚTBOL MANAGER '98





Francia, año 1998. Esto significa que una avalancha de juegos tendrán como tema central el pateado esférico. Saliéndose un tanto de lo que va a ser el tema central, es decir, el juego y su simulación, más o menos acertada, Sierra te presenta la renovación de su simulador de gerente futbolístico. Si bien tiene al fútbol como motivo, es realmente un juego de estrategia empresarial, con una empresa tan especial como es un equipo de fútbol.

Aquí vas a tener que realizar todo el trabajo que se exige a un gerente futbolístico, desde poner los precios de las entradas y las bebidas, a elegir cuáles van a ser los refuerzos que vas a incorporar a tu equipo, los amistosos que vas a jugar o las remodelaciones del estadio. También vas a tomar el papel de entrenador, manejando el equipo propiamente dicho, seleccionando a los jugadores que van a saltar al terreno de juego, las tácticas que van a seguir, cómo van a ser los entrenamientos y hasta qué jugadores van a ser los encargados de cada tipo de falta. Todo esto para llegar al domingo y dejar a tu equipo solo ante el peligro (el otro equipo, claro), y ver si han servido los sudores de la semana.



Para no complicarlo en exceso, puedes elegir hacer sólo de entrenador, dejando las finanzas en manos del ordenador, o bien, si te sientes con ánimos suficientes, asumir todo el peso del club. Aparte de esto, ambos puestos tienen varios niveles de dificultad, que se resumen en la cantidad de dinero con la que empiezas la temporada.

Se encuentran reflejadas en el programa las 6 ligas más importantes del continente, cada una de ellas con todos sus equipos y jugadores reales, cada uno con sus características y habilidades. Se incluye también un editor, para afinar a tus jugadores (no vale hacerse un equipo de "supermanes", ¿eh?). Un fallo es que las plantillas no están bien alineadas. Tenemos a los defensas como delanteros, a dos porteros jugando de centrocampistas y al delantero centro bajo los palos. Obviamente, puedes cambiar todas las posiciones, así como el posicionamiento en el terreno de juego.

El juego es, sobre todo, un viaje por infinitos menús y opciones, con poca animación gráfica, a excepción de la necesaria para señalar la opción elegida.

El mayor movimiento se produce a la hora del partido, pues puedes visualizarlo, pero sin intervenir, como entrenador, eligiendo cambios de táctica y realizando sustituciones. El juego te permite variar gran cantidad de cosas, tanto en el ámbito financiero como en el deportivo, desde patrocinadores a precios de bebidas, pudiendo incluso destinar partidas de dinero a sobornos.

En resumen, para los fanáticos futboleros. Tendrá que vérselas en el mercado con *PC Fútbol 6.0*, un producto que tiene mayor calidad.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



PC FUTBOL 6.0
Dinamic•Dinamic
El mejor de los managers programados hasta ahora.



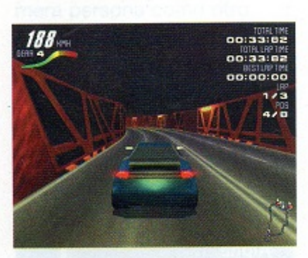
ULT. SOCCER MANAGER
Impressions•Coktel Ed.
Antecesor del juego que ahora nos ocupa.



MOTORHEAD

Nos llega un nuevo simulador de carreras de coches que, con nombre de un grupo de rock, nos promete emociones fuertes al mando de los más potentes vehículos que hay.

El auge de las tarjetas aceleradoras de las 3D ha provocado una auténtica revolución en los títulos de carreras. Si ya de por sí era uno de los géneros con más representación, las nuevas posibilidades gráficas ofrecidas por los *chips* VooDoo han redundado en muchos lanzamientos de títulos que, con una gran calidad gráfica, han desbancado a los grandes clásicos. Nos vienen a la memoria títulos imprescindibles que han hecho las delicias de los aficionados al software de entretenimiento como *Pod* o el interesante *Wipeout XL*.



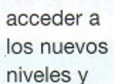




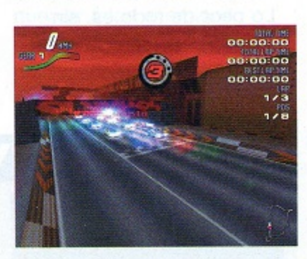
Ahora, de la mano de Digital Illusions, nos llega un título que intenta igualar la calidad de los productos mencionados: **Motorhead**.

El programa no se desmarca demasiado de los cánones habituales en los títulos de carreras. Podremos realizar carreras independientes, ligas y persecuciones. El modo más atractivo es el de liga, en el que participaremos en un campeonato.

Comenzaremos en tercera división y será nuestro objetivo seguir subiendo de niveles para recorrer nuevas pistas. Sin embargo, sólo conseguiremos ascender de división si obtenemos unos buenos resultados en la división en la que nos encontremos. Asimismo, con el paso de divisiones podremos escoger coches de mayor potencia y cualidades. Mientras en la liga no vayamos pasando divisiones, no podremos acceder a los nuevos niveles y coches en las carreras independientes. Como no podía ser menos, el título ofrece la posibilidad de juego en red, algo fundamental en cualquier producto actual. Por último, tenemos el modo persecución, en el que correremos contra otro rival cuya carrera está grabada (*ghost*). Una opción interesante para retos personales.



Técnicamente el juego es bastante brillante. Hace un buen uso de las posibilidades de las tarjetas 3Dfx, con excelentes efectos de luces y nieblas. Quizás los gráficos sean un poco oscuros, dando un aspecto algo tétrico a los escenarios. Los coches están bien realizados, con buena resolución y un manejo más sencillo que en otros títulos similares. Sin embargo, la dificultad es un poco elevada y será necesario jugar bastante antes de conseguir superar divisiones con facilidad. El sonido es correcto, aunque se ha dado mayor importancia a la banda sonora, al estilo *bakalaero*, frente a los efectos especiales.







En conjunto, un buen programa, divertido y bueno técnicamente, muy recomendable para todos los amantes de la velocidad.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



TOCA TOURING CAR
Codemasters•Proein, S.A.
Un juego de coches bastante sólido y entretenido.



TEST DRIVE 4
Accolade•Electronic Arts
Todo un señora continuación de una divertida saga.

La conocida saga de las máquinas recreativas regresa al PC en su enésima versión... Es una pena que no hayan introducido ninguna novedad en ella.

STREET FIGHTER ALPHA

Capcom, una compañía japonesa que siempre nos ha encandilado con sus producciones para PC, consolas y máquinas recreativas (el gran *Resident Evil* entre otros), está abusando de su saga más conocida: *Street Fighter*. Que ésta ha sido la reina de las máquinas de lucha durante más de una década es bien sabido, pero ahora el argumento (si es que lo hay, ya que se trata de *Street Fighter* de siempre pero con los personajes conocidos un poquito más jóvenes) y su desarrollo es bastante repetitivo, fuera de los estándares de hoy en día.

Bien es sabido que los juegos de lucha de uno contra uno siguen funcionando entre el público, pero cuando se nos intenta vender un producto antiguo, con unas condiciones técnicas menores de las esperadas, es lógico que no reciba el apoyo esperado.

Street Fighter Alpha cuenta con unos gráficos simpáticos, pero en una resolución de 320x200 a pantalla completa resulta más parecido a la versión de Super Nintendo que a la de la máquina original. Los movimientos son precisos; con un Sidewinder Pad de Microsoft es muy entretenido jugar, ya que contamos con todos los botones. Sin embargo, se nota que sólo tiene 256 colores, sobre todo en los degradados que aparecen cuando acabamos un combate con una supermagia.

Lo peor de todo es, sin duda, que el vídeo de presentación de la máquina original (incluidos combates) ha sido convertido a un formato pésimo en el que veremos las diferentes escenas completamente distorsionadas. Esto se podía permitir en los antiguos ordenadores, pero hoy en día, con los Pentium y las unidades de CD ultrarrápidas, parece mentira que hayan optado por esta clase de vídeo.

Un buen detalle es que se puede jugar en ventana dentro de Windows.

Lo mejor de todo el conjunto es la música con calidad Audio CD, por lo que casi es mejor poner el CD en la cadena de música que en el ordenador. Esto no quiere decir que el juego no sea divertido, pero esperábamos algo más de él; al final se ha quedado en agua de borrajas. Ojalá los señores de Capcom se decidan a hacer una rápida conversión del genial *Resident Evil 2* y se dejen de zarandajas.

D. GOZALO









ALTERNATIVAS



S. STREET FIGHTER TURBO
Gametek•Proein, S.A.
EL original con unas cuantas y visibles mejoras.



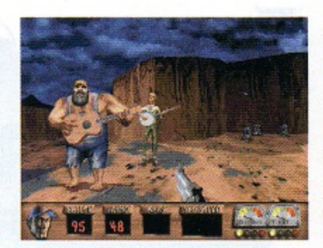
PUZZLE FIGHTER X
Capcom•Virgin
Un juego de *puzzles* basado en la saga Street Fighter.



Street Fighter no va a cambiar nunca...

REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

Si te gustó el estilo irreverente del conocido *Redneck Rampage*, estás de suerte. Interplay ha creado la segunda parte de este *shooter* tan particular realizado en primera persona.





Después de eliminar la nave espacial de la primera parte, nuestros amigos Leonard y Bubba arden en deseos de volver a casa. Sin embargo, el camino de regreso no está repleto precisamente de rosas. Los alienígenas que andan por los alrededores están enfadados por lo que han hecho y tienen muchas ganas de echarles el guante. Si quieren regresar sanos y salvos no tendrán más remedio que utilizar uno de sus recursos preferidos, la violencia desmedida.

Redneck Rampage Rides Again es un *shooter* en primera persona como otro cualquiera. Lo único que lo diferencia de los demás es su peculiar ambientación, basada en la respetable gente del campo americano. Aunque, todo hay que decirlo, los protagonistas del juego tienen muy poco de respetable.

Una de las novedades más interesantes de la segunda parte es la posibilidad de conducir un *buggy* acuático y una moto. Ambos vehículos están bien armados, con lo que la acción está asegurada. La moto nos permitirá salvar distintos obstáculos de los escenarios y el *buggy* nos ayudará a desplazarnos a mayor velocidad en los pantanos. También encontrarás nuevos enemigos, como las animadoras, y nuevas armas, como la ballesta que lanza pollos cargados de dinamita.

Aunque existen catorce nuevos niveles, los gráficos del juego no son todo lo variados que cabría esperar. Algunos de los niveles son muy parecidos entre sí en lo que a ambientación se refiere. Entre todos ellos destaca uno que se desarrolla por la noche y con tormenta. Los efectos de luz y de sonido utilizados en este nivel son francamente buenos.

Uno de los aspectos negativos del juego es su falta de originalidad. La historia no es más que la simple continuación del absurdo argumento de la primera parte y los gráficos, en general, son demasiado parecidos a los utilizados anteriormente. Es decir, es el mismo juego, pero con un refrescante lavado de cara.

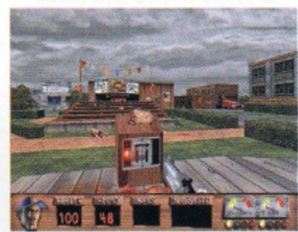
Otro de los aspectos negativos es el motor, basado en el que ya utilizaba *Duke Nukem 3D*. En su momento, era un motor muy bueno, pero a estas alturas está bastante desfasado. No hay más que ver a los enemigos, construidos a base de simples mapas de *bits* bidimensionales. Ya es hora de que los creadores de esta saga decidan actualizarse a un motor que aproveche plenamente las capacidades de las tarjetas aceleradoras 3D.

El sonido ofrece una calidad bastante alta. La música es simpática y marchosa, y los efectos sonoros bastante buenos. Lo mismo sucede con las voces de los personajes.

Pese a todo, es un juego entretenido que encantará a los fans incondicionales de la primera parte. Si no estás entre ellos y te gusta este tipo de juegos, más te vale buscar otro título.

F. DE LA VILLA







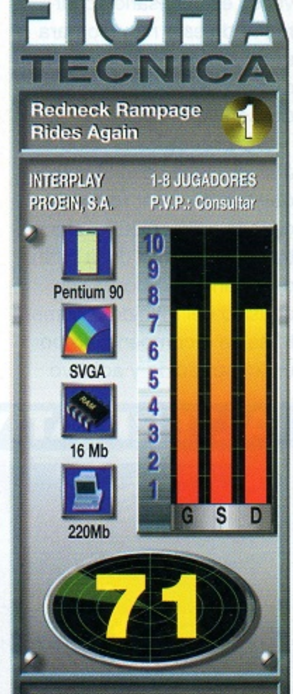
ALTERNATIVAS



QUAKE 2
id Software•Proein, S.A.
La quintaesencia de este género de videojuegos.



TUROK
Acclaim•New Software Center
Todo un juego 3D con unos efectos increíbles.



WARBREEDS

Los chicos de RedOrb nos presentan un nuevo clónico del genial *Command & Conquer*, con escasas novedades pero con el enganche que todos conocéis.

Es de suponer que muchos de vosotros empezaréis a cansaros de las odiosas, aunque inevitables, comparaciones de diferentes juegos de estrategia en tiempo real con *Command & Conquer*. Pero, dada nuestra obligación de



daros la información de la manera más clara posible, a veces es necesario echar mano de este recurso para que os hagáis una idea de lo que circula por el mercado del software lúdico.

Warbreeds es un clon del afamado *C&C* con el típico objetivo de crear un enorme ejército para aniquilar al contrario. El defecto de la falta de originalidad por el uso abusivo del manido argumento se ve recompensado por un juego rápido y adictivo desde el primer instante, que no busca complicadas misiones y se centra en crear el más poderoso ejercito posible.

Resalta lo más novedoso del programa, a saber, la posibilidad de diseñar mediante un laboratorio genético (que, sin embargo,



no son otra cosa que las típicas barracas a las que estamos acostumbrados) unidades de combate de manera personalizada. El juego ofrece la suma de 35.000 posibilidades distintas. Al principio es inevitable caer en la tentación de generar numerosos engendros genéticos, de dudosa valía militar (por ejemplo, de poco sirve crear unidades con armamento de larga distancia y lucha cuerpo a cuerpo), pero cuando cuando logras diseños con mayor poder destructor, te dedicas a fabricarlos en serie.

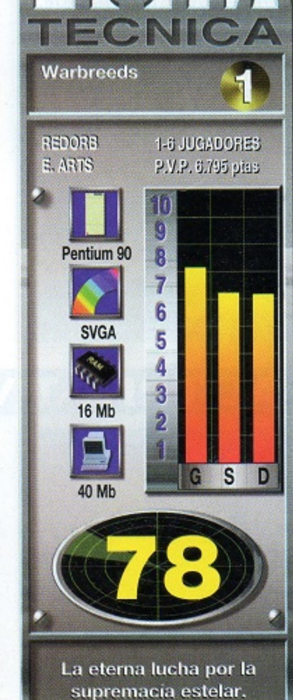
El juego ofrece diferentes posibilidades. La primera de ellas, el modo campaña, más bien tendrían que haberlo denominado tutorial (le hubiéramos dado nota con ese nombre), dado el escaso número de misiones que lo componen, además de su sencillez. Más trabajado está el modo Skirmish, donde elegiréis varios parámetros de juego como el mapa, el número de enemigos, el nivel de dificultad, etc. Por último, no falta el imprescindible modo multijugador, donde se saca verdadero rendimiento lúdico al programa.

Gráficamente está muy cuidado. El juego permite grandes resoluciones de hasta 1024x768. La música en formato CD-Audio es variada y excelente.

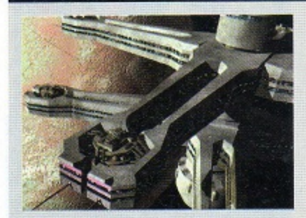
Estamos ante un buen juego, correctamente realizado y con grandes dosis de adictividad. A pesar de ello, uno se cansa de clones.

L. MARTÍNEZ





ALTERNATIVAS



PAX IMPERIA
THQ•Proein, S.A.
Estrategia espacial en un juego curioso en su concepto.



SW REBELLION
LucasArts•Erbe
Mas estrategia espacial, pero con los protagonistas de la Trilogía.

MUNDIALES 98

Siempre que se acerca un mundial de fútbol salen a la luz, como por arte de magia, muchos juegos dedicados a este deporte. Algunos de ellos con más fortuna que otros...



No se puede negar que a estas alturas de la vida es difícil hacer un juego de fútbol que aporte algo nuevo al amplio panorama ya existente. Los chicos de la compañía Z-Axis, creadores del presente **Mundiales 98**, por lo menos lo han intentado. Otra cosa, y muy distinta, es que lo hayan conseguido.

Se trata de una simulación deportiva con tintes de típico arcade de fútbol. Tanto es así que el aspecto táctico se ha obviado casi por completo. Sólo se puede cambiar la actitud general de los jugadores pulsando una tecla durante el desarrollo del partido. Además, la inteligencia artificial utilizada para los jugadores controlados por el ordenador es muy simple, por lo que se acentúa esa impresión de arcade que deja el juego. Por ejemplo, cuando nos está marcando un contrincante, imita casi a la perfección todos nuestros movimientos, de modo que es muy difícil escapar del férreo marcaje.

Podemos elegir entre las típicas opciones de juego, es decir, Partido Amistoso y Torneo. En el primero puedes elegir dos equipos cualesquiera para jugar contra un amigo o contra el ordenador. En el segundo sólo puedes jugar contra el ordenador. En este caso, para elegir los equipos contrarios dispones de tres opciones de sorteo: Al Azar, Cabezas de Serie y Mundial.



Los gráficos de **Mundiales 98** no son ninguna maravilla. Los jugadores están modelados de una forma un poco tosca que le resta vistosidad a los partidos. Lo que más llama la atención es que se han utilizado texturas con las caras de los jugadores reales. Por supuesto, los rostros han sido retocadas para que encajen en los modelos sin desentonar con el resto del juego. Aún así, el resultado no es todo lo bueno que cabría esperar.

También se pueden ver algunos detalles muy buenos, como el color de las botas de los deportistas. La mayoría de jugadores las llevan negras, pero otros, como el bético Alfonso, las llevan blancas. Por otro lado, el estadio no está demasiado trabajado. Se antoja muy pequeño para un mundial. Además, las texturas del público son de baja calidad.



El sonido no es malo, pero resulta de lo más normalito. Eso sí, en lugar de escuchar las repetitivas frases de un comentarista, como es habitual, se escuchan los repetitivos gritos de los jugadores, pidiéndose la pelota unos a otros constantemente.

En definitiva, un programa que no consigue superar la mediocridad típica que muestra la mayoría de juegos de este tipo que se pueden encontrar en el mercado.

F. DE LA VILLA











C. MUNDO: FRANCIA 98
EA Sports•Electronic Arts
Un digno sucesor de Fifa 98 de la mano de sus propios creadores.



SUPER MATCH SOCCER
Acclaim•New Software Center
Un programa de fútbol bastante chapucero en su desarrollo.

LONGBOW 2

Las balas silban alrededor de la cabina de tu helicóptero. Un misil te tiene fijado como blanco. Logras esquivarlo gracias a las contramedidas electrónicas, pero no sabes qué va a pasar con el siguiente.

En 1996, el simulador del helicóptero LongBow fue aclamado como uno de los mejores simuladores de vuelo del año. Ahora llega a tus manos la versión 2.0, revisada y ampliada. Los principales cambios se refieren al motor gráfico, que ahora aprovecha plenamente las tarjetas 3Dfx, y el añadido de un par de helicópteros: OH-58D Kiowa Warrior y UH-60L Black Hawk, junto a algunas mejoras menores en cuanto al realismo de vuelo y la inteligencia de los adversarios.

El control del aparato se puede llevar a cabo desde las posiciones de piloto o de artillero, y también permite el juego simultáneo entre dos ordenadores; cada uno ocupará un puesto, o bien habrá dos helicópteros distintos.

Como suele ocurrir en la gran mayoría de simuladores de vuelo, hay una gran cantidad de teclas que debes usar, cada una de ellas con un propósito determinado. Para aliviar un poco esta carga, al instalar el juego lo puedes realizar en modo experto o normal. En modo normal, se simplifica significativamente el manejo del teclado, rebajando el número de teclas que usar. Y siempre puedes cambiar al modo experto, para tener un mayor control sobre el helicóptero.





Los gráficos hacen un uso intensivo tarjetas aceleradoras, lo que les confiere belleza y espectacularidad, con transparencias y las luces. Los aparatos están perfectamente reproducidos. Sobre su predecesor, se han aumentado las resoluciones de los gráficos para los "mapeados", añadido efectos de humo y polvo, así como misiones nocturnas.

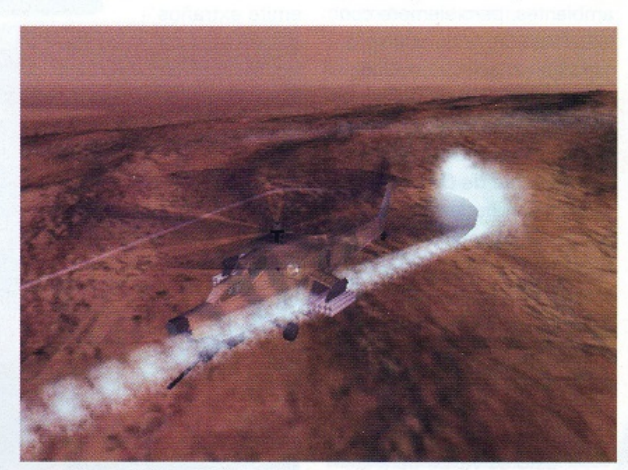


El juego se puede llevar a cabo a través de una serie de misiones interdependientes. Estas misiones se desarrollan en Irán y en un campo de entrenamiento de California.

El programa está completamente doblado, tanto los textos en pantalla como las voces. Destaca el doblaje de la radio en cabina, pues escuchas en perfecto español todo lo que va ocurriendo a tu alrededor, lo que facilita de gran manera concluir adecuadamente las misiones. Es muy agradable entender sin problemas lo que nos dicen desde la torre de control o las incidencias de las que nos informa nuestro compañero de vuelo.

También dispones de misiones de entrenamiento, en las que un instructor te va guiando en el manejo del aparato, de viva voz. Te indicará lo que debes hacer y cómo debes hacerlo, para que una vez que saltes al campo de batalla no te abatan a las primeras de cambio.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



AHX-1
GT Interactive•New Software
Un simulador de helicóptero de bajos recursos.



COMANCHE 3
Novalogic•Electronic Arts
Todo un clásico dentro de este género.

FICHA TECNICA

LongBow 2

2

JANE'S
E. ARTS

1-8 JUGADORES
P.V.P. 7.990 Ptas

Pentium 133
SVGA
16 Mb
170 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

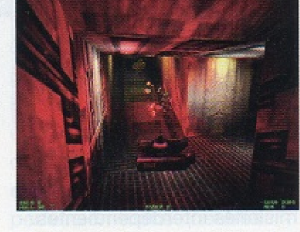
81

La renovación de un gran juego.

Por fin ha llegado el digno sucesor del excepcional Turok. Probe Entertainment demuestra que posee una excelente técnica de manejo de luces en 3D.

FORSAKEN

Como suele ocurrir en todo arcade tridimensional, al final lo que menos importa es el argumento. En esta ocasión debemos elegir entre los diversos protagonistas que nos ofrece el juego, los cuales deberán robar en diferentes niveles todo el oro y los cristales que puedan. Para ello utilizarán sus motos de aire (o hoverbikes, como se denominaban en *La Guerra de las Galaxias*), las cuales van equipadas con la última tecnología en armamento y protección. Es posible, además, mejorarlas con



los objetos que encontremos en nuestro camino. Cada "motorista" cuenta con diferentes habilidades, pero a la hora de jugar es básicamente lo mismo lo hagamos con uno o con otro.





Las distintas misiones transcurren en diferentes ambientes, pero siempre con la característica de que se trata de espacios cerrados. No en vano, la primera vez que veas este juego te parecerá que está hecho por la misma gente de *Descent*, ya que las similitudes entre ambos son bastante notables. Por supuesto, no sólo deberemos conseguir el oro y los cristales: en algunas ocasiones tendremos que seguir las directrices que nos marca el juego si queremos avanzar por el mapeado.

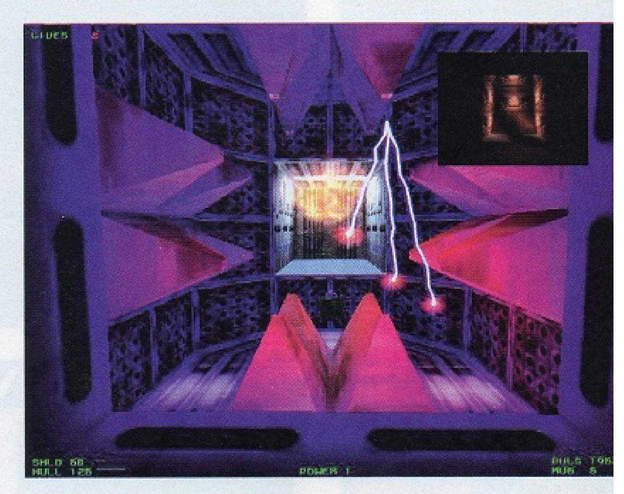
Esto es válido para la historia si queremos jugar solos pero, como era de esperar, también se ha incluido un modo multijugador denominado *Death Match*, en el cual nos enfrentaremos a otras personas en red o a través de Internet. Esto es, claro está, lo más divertido.

Pasemos a la parte técnica. La primera vez que pudimos ver las pantallas de este juego, más o menos allá por el anterior E3, hace ahora un año, los gráficos ya prometían bastante. Un tiempo después, cuando pudimos jugar con una versión multijugador en el ECTS, la cosa había mejorado bastante. Ahora, con la versión final, la boca nos babea y nuestro cerebro emite extraños sonidos al no podernos despegar de la pantalla del ordenador tras largas horas de juego.

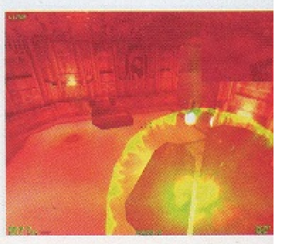
RECOMENDADO

Te preguntarás, seguramente, cómo un juego 3D ha podido encandilarnos tanto, sobre todo si tenemos en cuenta que ya tenemos excelentes muestras como *Turok*, *Quake 2* o *Hexen 2*. La respuesta es sencilla: unos gráficos de auténtico ensueño.

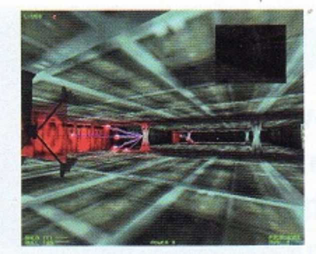
Éstos son francamente alucinantes, sobre todo en lo que se refiere al empleo de las luces en la pantalla. Los chicos de Probe Entertainment han vuelto ha utilizar las técnicas que emplearon en *Turok: Dinosaur Hunter*, mejorándolas bastante.















Si además usamos una aceleradora 3D (y *Forsaken* viene optimizado para la mayoría de ellas), el resultado es excepcional. Con una 3Dfx, que es la aceleradora con la que lo hemos probado nosotros, las texturas están suavizadas exquisitamente; es increíble cómo se mueve el "mapeado" en pantalla. De todos modos, si tenemos en cuenta lo ocurrido con el mencionado *Turok*, con otras tarjetas que admiten una mayor resolución obtendremos incluso mejor calidad, aunque, eso sí, con menos suavizado. De todos modos, **Forsaken** también viene preparado para VooDoo 2, así que los que posean la nueva tarjeta aceleradora no tendrán este problema.

Lo mejor, sin duda, del apartado gráfico son las explosiones y los láseres. La calidad de ambos es increíble; han utilizado transparencias en todo momento. Aunque no tiene tanta variedad de armamento como *Turok*, todas las armas que se encuentran a tu disposición son bastante más espectaculares por el gusto con que las han realizado.



Los enemigos también son curiosos, y aunque algo "cuadradotes", al estilo del gran *Quake 2*, se mueven con soltura por la pantalla, aunque su número sea elevado en ese momento.

El sonido también está realizado con talento, no sólo en las distintas pistas de Audio, sino en los efectos FX, los cuales superan con mucho a lo que se suele encontrar en esta clase de juegos.

Los señores de Acclaim están demostrando que ya pasaron su época de bache (con juegos como *Batman Forever* y demás...) y han superado a *Turok*, lo cual ya es decir mucho. De este último ya os informamos hace un par de números de que están trabajando en su segunda parte. Esto nos induce a pensar que con **Forsaken** pasará lo mismo, sobre todo si tiene el éxito que esperamos.

D. GOZALO







ALTERNATIVAS



TUROK
Acclaim•New Software Center
Antecesor del juego que nos ocupa; era todo un prodigio.



QUAKE 2
id Software•Proein, S.A.
El "nuevo" clásico de los juegos 3D elevado a la enésima potencia.



DIE BY THE SWORD
Interplay•Virgin
Una nueva forma de ver los juegos tridimensionales.

BEAST WARS TRANSFORMERS



Los Predacons y los Maximals han aterrizado en un planeta de alto contenido energético. Tomarán la forma de bestias del lugar para poder sobrevivir.

Las luchas entre los "buenos" y los "malos" han sido el argumento de gran parte de programas y juegos en la historia de los ordenadores. En esta ocasión ambos bandos están formados por unos enormes robots que tienen la posibilidad de transformarse en bestias locales, de época jurásica.

Esta historia proviene de una serie de televisión que está teniendo éxito entre los más jóvenes, y que tiene como dato de interés el estar completamente realizada por ordenador. El juego tiene el más puro estilo de los dibujos animados, con unos malos muy tontos que luchan contra unos buenos muy listos. Puedes manejar ambos bandos, cada uno de los cuales lo forman cinco personajes, con sus características y habilidades.

La historia se desarrolla a través de 24 misiones, junto a 8 de bonificación, que se llevan a cabo en cuatro entornos distintos. Para estas misiones has de elegir



a uno de los miembros de la banda, que tendrá que cumplir ciertos objetivos, en los que primará el gatillo rápido y la acción sobre la estrategia y la planificación.

El juego está realizado en un entorno completamente 3D, por lo que hace un uso intensivo de las tarjetas gráficas aceleradoras, en especial de la 3Dfx, lo que le habilita a mostrar todo el terreno en alta resolución. Los gráficos son aceptables, con unos cuidados usos de las transparencias, aunque algunas veces hay problemas de polígonos mal colocados y el horizonte está cercano, con lo que se ve cómo se forma el paisaje cerca del personaje.

La simplicidad es una de las notas predominantes, ya que es principalmente un arcade para chavales. Se echan en falta varios puntos de vista y un movimiento realista, pues a veces parece que patinan en lugar de andar.

El movimiento es un tanto impreciso. A veces es difícil subir sencillas cuestas y tiene problemas si usas más de dos teclas simultáneas. Los gráficos están correctamente realizados, aunque son menos espectaculares que los de la serie televisiva. Es curioso el proceso de transformación de robots en animales.

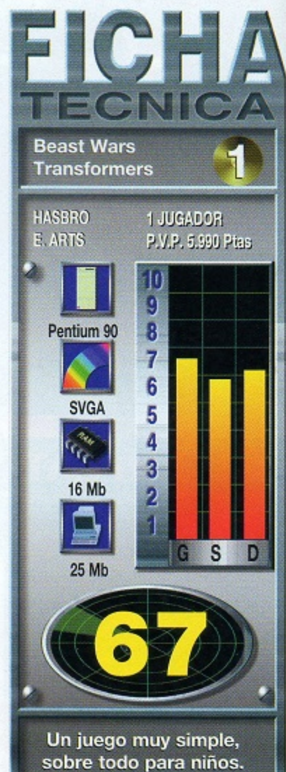
El juego está completamente traducido al español. Lo malo es que estas voces suelen provocar más risa que otra cosa, pero están bien para seguir el hilo de la historia, sobre todo teniendo en cuenta el público al que va dirigido. El resto de efectos sonoros están a la altura de



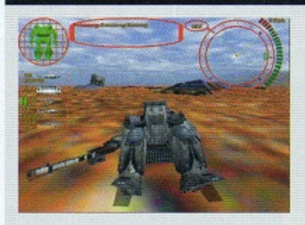


las circunstancias. También vas a estar acompañado por un hilo musical durante las aventuras que, lejos de molestar, ameniza.

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



HEAVY GEAR
Activision•Proein, S.A.
Un juego de robots de la última hornada bastante curioso.



MECHWARRIOR II
Activision•Proein, S.A.
Una licencia que ahora ha pasado a manos de Microprose.

JURASSIC WAR

Los "tiernos" dinosaurios vuelven hasta nuestros ordenadores en un título en el que tienen una nueva oportunidad de mostrar sus más sangrientas ansias depredadoras.

Son raros los casos de programas orientales que llegan hasta nuestro país. Sin embargo, la calidad de este título coreano, de un sello para nosotros desconocido, Tranquil Revolt, le ha abierto las puertas de nuestro mercado.

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real que sigue los pasos marcados por *Warcraft*. Es un discípulo adelantado del género pero demasiado a menudo cae en una imitación evidente.

Ambientado en una Prehistoria cargada de anacronismos, manejas a un grupo de primitivos seres humanos, dirigidos por un pequeño líder, que debe salir adelante en un mundo hostil. Tienes a tu disposición ocho tribus distintas. Con una dificultad ascendente, como es habitual en el género, debes cuidarte de los ataques de las bestias salvajes con las que convives, así como de otras tribus.

La comida, conseguida principalmente a través de la caza, hace las veces de dinero y es imprescindible para la supervivencia de la comunidad.







Según pasas de fase vas consiguiendo nuevas armas. Hay algunos detalles de buen gusto, como que los personajes recuperan energía cuando se echan una siesta o que los animales muertos se pudren si no los recoges.

Los gráficos, Super VGA, están muy bien conseguidos. Los escenarios presentan la típica geografía más o menos abrupta, desde un punto de vista cenital. Los menús son sencillos y están realizados con buen gusto. Hay animaciones entre las fases y en la presentación que no están nada mal; son algo sencillas pero constituyen perfectos eslabones para engarzar la historia.

El apartado sonoro tampoco está descuidado. Cada animal emite sus propios gritos salvajes, y la pequeña tribu realiza los ruidos habituales en el transcurso de una jornada: hachazos, golpes de lanza, etc. Las melodías de fondo no son excesivamente cargantes, aunque conviene mantenerlas de prudente fondo.



En resumen, es un producto venido de nuestras antípodas que logrará enganchar a los aficionados a la estrategia, a pesar de que sigue demasiado de cerca al gran maestro *Warcraft*. Muy por encima de *Chaos Island*, recomendable sobre todo por su bajo precio.

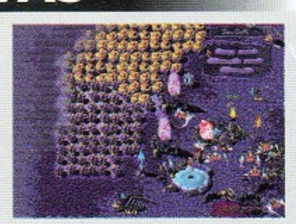
P. LÓPEZ



ALTERNATIVAS



RISING LANDS
Microids•Friendware
Otro juego de estretagia, pero en una época más tardía.



WARBREEDS
Red Orb•Electronic Arts
Estrategia con curiosos ingredientes genéticos.





QUEEN THE EYE

En un futuro no muy lejano, el mundo está dominado por un ordenador que señala el destino de todos los seres humanos. Todo esto funciona muy bien hasta que un técnico hace un descubrimiento fatal para ese "dios".

Ese fatal descubrimiento para la subsistencia de este sistema es algo tan sencillo como la música. La música que hace a los hombres libres, y eso es algo que no se puede permitir en una sociedad tan bien organizada como ésta, donde los humanos tienen prohibida la creatividad. A este gran ordenador se le conoce como "El Ojo" (*The Eye*), reminiscencia de *El señor de los anillos*.

A través de esta idea te introducen en un juego cuyo objetivo es hacer llegar la música a la humanidad. Esta música va a ser la creada e interpretada por la banda británica Queen, con el malogrado Freddie Mercury a la cabeza. Durante todo el juego vas a estar amenizado por sus canciones mas famosas, todas ellas en Audio-CD, con la gran calidad que esto conlleva.



El juego es una aventura que sigue el estilo de *Alone in the Dark*, con escenarios pregenerados por ordenador y personajes que se mueven por ellos. En esta ocasión va a importar tanto la inteligencia como la acción, pues te vas a encontrar con varios *puzzles* pero también habrás de sacarte las castañas del fuego a base de tortas, patadas o armas que irás encontrando por el recorrido.

El programa hace uso de tarjetas aceleradoras 3Dfx, pero no son imprescindibles, ya que los polígonos movidos no son excesivos. El problema de tener muchas cámaras por las cuales te vas desplazando es que en algunas ocasiones, sobre todo cuando vas corriendo, el cambio repentino de perspectiva te desorienta durante unos instantes. Otro problema de este método de representación es que a la hora de tener que pelear es muy complicado acertar con la dirección en que se encuentra el enemigo, lanzando los golpes hacia sus laterales. Lo malo es que él no tiene este problema.

Los gráficos están bien realizados, con un gran colorido y definición, y además a lo largo de todo el juego se encuentran referencias de la discografía de Queen, lo que será una delicia para sus muchos fans. El movimiento de los personajes es bastante bueno; se nota que han utilizado *motion capture* para su realización, tanto en las acciones normales de caminar o correr como en las escenas de lucha. Incluso mueven la boca y tienen expresiones cuando hables con algunos de los personajes encontrarás en tu recorrido.

La banda sonora de acompañamiento es de una enorme calidad, pues como ya se ha dicho es una selección de la discografía de Queen.







Las voces están íntegramente dobladas, y además bien dobladas, haciendo que te sumerjas mucho más en el juego. El único fallo es que, debido precisamente a ser un doblaje, en algunas ocasiones la sincronización con los gráficos deja bastante que desear: termina de sonar la voz cuando el personaje todavía está hablando. Por lo demás, recomendable para seguidores de Queen.

A. VEGAS



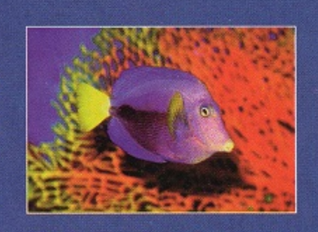
ALTERNATIVAS



DIE BY THE SWORD
Interplay•Proein, S.A.
Un excelente programa 3D con elementos de acción y aventura.



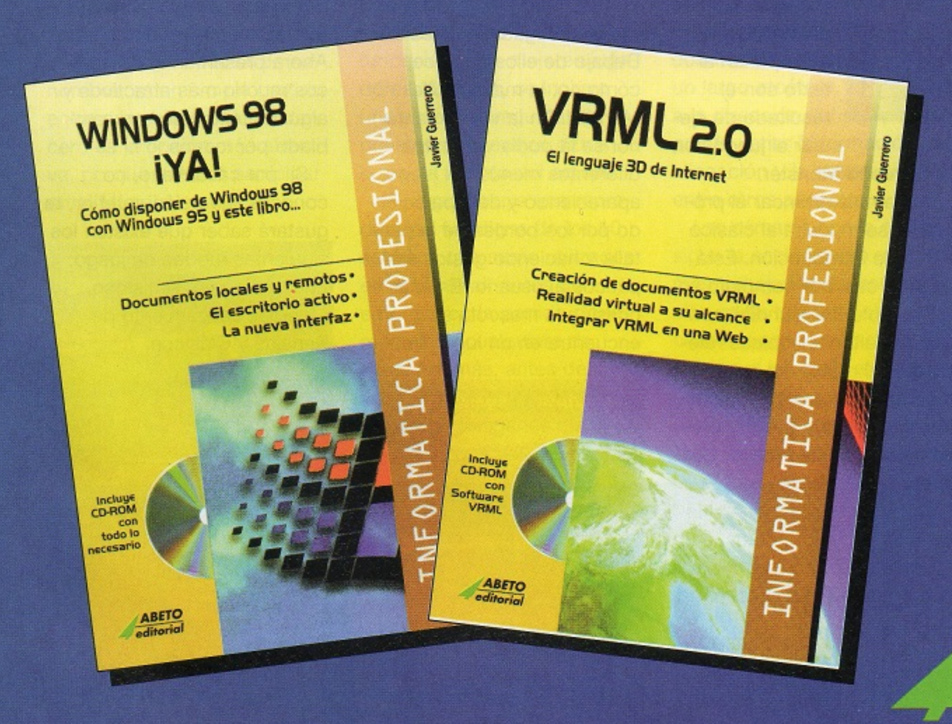
MYSTERIES OF THE SITH
LucasArts•Erbe
Soberbia actualización de *Jedi Knight*, todo un juego 3D.

PARA  MOVERTE  EN

 INFORMÁTICA  COMO

 PEZ  EN 

EL  AGUA 



1995 ptas.
IVA incluido

Incluyen CD-ROM de regalo



c/ Aragoneses, 7 • 28108 Alcobendas (Madrid)
Tel.: (91) 661 42 11* • Fax: (91) 661 43 86

Ya a la venta en quioscos y librerías.

JUEGOS

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

El último Mundial de fútbol que se va a celebrar en este siglo se merece un programa de calidad que sea fiel reflejo de los importantes eventos que van a tener lugar en las tierras de Francia.

Electronic Arts no podía dejar pasar la oportunidad de adaptar el mejor programa de fútbol del mercado al Mundial que se celebra el presente año en Francia. Por fortuna, los creadores del juego no se han conformado con hacer unos pocos cambios estéticos y actualizar los datos de los equipos. Las características de la nueva versión van más allá.

El primer cambio apreciable se observa al finalizar la instalación. En el grupo de programas creado aparece un nuevo icono que no existía en la versión anterior. Se trata de un sencillo programa de configuración de las características 3D. Sirve para elegir el tipo de tarjeta aceleradora que vas a utilizar y para seleccionar la opción de Triple Buffer si está disponible en el hardware. El ordenador en que se ha probado el juego está equipado con una Diamond Monster, por lo que se podía elegir entre el soporte nativo del *chipset* VooDoo de 3Dfx Interactive, el modelador por software y el primer dispositivo Direct3D. Como el soporte nativo proporciona el mejor rendimiento del juego, se optó por la primera opción. Como te puedes imaginar, las pantallas que acompañan al texto son el resultado de ejecutar el juego con la Diamond Monster.

RECOMENDADO

Nada más arrancar el programa se muestra el clásico vídeo de introducción. Está basado casi por completo en la mascota del Mundial, aunque no faltan las típicas referencias al motor del juego, los jugadores y los aficionados. Y, todo hay que decirlo, presenta una calidad mayor que la de su antecesor.

Otro de los cambios llamativos es la interfaz de usuario. Ha sido totalmente remodelada para conseguir un aspecto mucho más profesional. Lo primero que aparece es un gran disco compacto en el centro de la pantalla dividido en cinco secciones. Cada una de ellas proporciona el acceso a un modo de juego. El centro del disco está dividido a su vez en dos secciones que permiten seleccionar los dos tipos existentes de juego en red.

En la parte derecha de la pantalla verás los inevitables iconos con los comandos disponibles: Salir a Windows, Opciones, Dirección del Equipo, Cargar Partida, Ver Mejores Jugadas y Créditos. Debajo de ellos aparece, cómo no, la mascota del Mundial. En la versión anterior se la podía ver en los diferentes menús del juego, apareciendo y desapareciendo por los bordes de la pantalla y haciendo gestos simpáticos al usuario. En esta ocasión la mascota se encuentra en un lugar fijo, pero no para de moverse y de juguetear con un balón. Además, está realizada con un modelo tridimensional, en lugar de la típica animación de mapa de *bits*.

Los demás menús del juego, aunque contienen prácticamente las mismas opciones que ya poseía *FIFA 98*, también son diferentes. Ahora presentan unos gráficos mucho más atractivos y algunos textos se han cambiado por iconos.

Si, por casualidad, no conoces la versión anterior, te gustará saber que existen los siguientes modos de juego: Entrenamiento, Amistoso, Mundial, Lanzamiento de Penaltis y Clásicos.













El primero te permite practicar los aspectos más importantes de un partido. Puedes entrenar el lanzamiento de penaltis, los tiros libres, los saques de esquina y, por último, jugar partidos de entrenamiento. El segundo modo, como puedes deducir de su nombre, es un simple partido entre dos selecciones. El tercero es la opción más atractiva, porque permite participar en el Mundial completo.



Para jugar basta con seleccionar de forma manual los equipos que se desea que participen y elegir de forma aleatoria los demás. El modo Lanzamiento de Penaltis enfrenta a dos selecciones en la tanda de penaltis. Por último, Clásicos te permite jugar algunos partidos que han hecho historia, así como ver una curiosa base de datos con información de los mundiales.

Otra de las novedades es la opción de ver la historia de los equipos. Podemos conocer datos como su año de fundación y los mejores jugadores. Además, se incluye una serie de preguntas y respuestas que revelan datos curiosos acerca del equipo.

El juego incluye una reproducción fidedigna de los 10 estadios que serán utilizados en el Mundial. Antes de empezar cada partido podemos elegir cualquiera de ellos. Además, antes del comienzo te muestran un vídeo con imágenes de la ciudad en la que está el estadio.



El desarrollo de los partidos también ha sido modificado ligeramente. Para la creación de las animaciones se ha utilizado la técnica *motion capture* con distintos tipos de jugadores. Los delanteros han sido animados con la ayuda de Roy Lassiter, los mediocampistas con Preki Radosavljevic, los defensas con Cle Kooiman y los porteros con Mark Dodd (jugadores de equipos americanos y canadienses). Esto parece no tener demasiada importancia, pero es un factor fundamental que logra imprimir a los partidos un mayor realismo.

Las características de la simulación siguen siendo altamente configurables. Se puede cambiar la duración de los tiempos, el tipo de cámara, la existencia de lesiones, el cansancio, las condiciones atmosféricas y un largo etcétera. En cuanto a la dirección del equipo, se puede variar la formación, la alineación y la estrategia, entre otros aspectos.

Las cámaras con la que se sigue la acción están mucho más trabajadas. En esta versión se ha buscado obtener unas imágenes más espectaculares y, sin duda alguna, lo han conseguido. Las repeticiones de las jugadas parecen estar hechas por auténticos





realizadores de televisión. El sonido del juego presenta la calidad habitual, con música pegadiza y efectos de calidad. Lo mejor son los nuevos comentarios de Manolo Lama y Paco González.

Si ya tienes *FIFA 98* puede que no te interese adquirir este título. Pero si no lo tienes o eres un fiel seguidor de la saga FIFA, es una de las mejores compras que puedes realizar.

F. de la Villa



ALTERNATIVAS



MUNDIALES 98
Z-Axis•Erbe
Típico programa del momento, pero no es nada del otro mundo.



SUPER MATCH SOCCER
Acclaim•New Software Center
Un juego de fútbol de baja factura, pero que "da el pego"...



EXTENSION 1
Dinamic•Dinamic
Actualización de *PC Fútbol 6.0*, con *PC Calcio* y *PC Apertura*.

MONOPOLY WORLD CUP FRANCE 98

Vivimos una fiebre de programas más o menos relacionados con el fútbol. Hasta el Monopoly se sube a un carro tan lucrativo...

Las compañías de software lúdico no desaprovechan ocasión alguna para sacar un juego que tenga algo que ver con el Mundial de fútbol.



En esta ocasión te presentamos una nueva edición de uno de los juegos de mesa más populares, el Monopoly. Ahora se ha disfrazado de futbolista para hacerte pasar un buen rato poniendo al mundo del fútbol como pretexto.

Como podrás suponer, las reglas básicas del juego son las mismas de siempre. Sin embargo, han realizado unas pequeñas variaciones para adaptar el juego al deporte rey. Las calles ahora son los terrenos de juego de los distintos equipos de fútbol. En lugar de construir casas y hoteles, se construyen gradas y estadios. Además, muchos de los elementos del Monopoly clásico permanecen, pero presentan nombres diferentes. Por ejemplo, las antiguas estaciones se han convertido en los cuatro principales estadios del Mundial de Francia y los servicios públicos son Concesiones de los Mundiales.

Existen dos nuevas reglas relacionadas con la casilla de salida: Eliminatorias y Lanzamiento de Penalti. En la primera el ordenador simula un partido entre dos equipos. El ganador asciende puestos, avanzando hacia las casillas más caras del tablero, aumentando su valor. El perdedor hace exactamente lo contrario.

Los compradores ven cómo varía el valor del mismo a lo largo del juego. La segunda regla brinda la oportunidad de conseguir un tercer dado cada vez que se pase por la casilla inicial. Para conseguirlo deberás meterle un gol al Tío Millonetis, el personaje característico del Monopoly.

Los gráficos no llaman la atención, aunque presentan una calidad más que suficiente para el tipo de juego del que se trata. Continuamente hay animaciones relacionadas con las casillas, las tarjetas y las fichas, representadas por jugadores de fútbol. Aunque estas últimas, sin duda, son mejorables, presentan muy buenos detalles.







Cuando los jugadores avanzan hacia otra casilla, se mueven como si estuvieran entrenando. Para cambiar de turno se pasan el balón. Pero lo mejor son las animaciones del Lanzamiento de Penalti.

Según la naturaleza del juego, el sonido no es gran cosa; al igual que los gráficos, cumple su función.

El mismo Monopoly de siempre, pero con detalles que lo hacen más entretenido. Recomendado para los enamorados del fútbol.

F. de la Villa

FICHA TECNICA

Monopoly World Cup France 98 — 1

HASBRO
E. ARTS

1-6 JUGADORES
P.V.P. Consultar

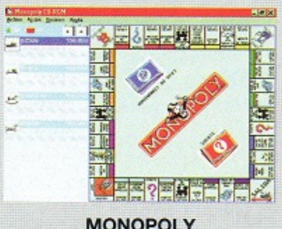
Pentium 90
SVGA
16 Mb
30 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

71

Los duros negocios en el mundo del fútbol.

ALTERNATIVAS



MONOPOLY
Westwood/Hasbro•Electronic Arts
El primero era el más sencillo gráficamente.

STAR WARS MONOPOLY
LucasArts/Hasbro•Electronic Arts
La Guerra de las Galaxias cuenta con su propio Monopoly.

PLANE CRAZY

Cuando pensábamos que ya todo estaba inventado en el PC, llega este Plane Crazy. Se trata de un arcade de carreras divertido y original que nos ha sorprendido muy gratamente.



Hacía bastante tiempo que el PC no era tan original en el desarrollo de sus juegos. Este cambio es debido, principalmente, a las posibilidades 3D de las nuevas tarjetas aceleradoras y, lo que es aún más importante, de DirectX 5. Microsoft realizó un excelente trabajo con estas librerías multimedia, y eso se está notando.

En este caso, los chicos de Inner Workings, y sus patronos de Europress, han aprovechado plenamente DirectX, consiguiendo un excepcional juego de carreras. Si has visto la nota final, un 84, te preguntarás qué puede tener de bueno para obtener esa nota, y se trata sobre todo de originalidad. No se trata de carreras de coches o motos como estamos habituados, sino de aviones. Además, de unos aviones que parecen de juguete, y que podemos cambiar según nuestros gustos de colores y formas.

Las opciones son las habituales de esta clase de juegos. Aparte de los típicos modos de carrera única y contrareloj, aparece un entretenido Modo Campeonato, donde iremos ganando puntos y dinero (el cual nos permite mejorar nuestro avión). Podremos jugar todas las carreras que queramos, siempre que nos mantengamos entre los tres primeros puestos de la clasificación general.

Hay que destacar que nuestros aviones pueden disparar cañones sónicos para cambiar el decorado en ciertos puntos, y recoger objetos como armas, turbos, trampas contra los enemigos...

En cuanto a los gráficos, un vistazo a las capturas que acompañan a este artículo no hace justicia a la verdadera calidad del programa. Si cuentas con una aceleradora 3D (mejor si es una 3Dfx), gozarás de transparencias, efectos de agua, degradados de color y toda una gama de efectos increíbles.

Si a esto le añadimos la excelente construcción de los diferentes decorados (los cuales cuentan con mil y un caminos para llegar a meta), y los divertidos modelos de aviones y pinturas de los mismos, obtenemos un juego alucinante, ideal para los amantes de las alturas y el buen humor.





Como no podía ser menos, el sonido acompaña perfectamente, y aunque el FX no es muy espectacular, las voces en castellano y las diferentes melodías en CD Audio, son de una calidad extraordinaria.

Quizás su mayor pega sea su notable dificultad, sobre todo en modo Campeonato, pero se trata de un excelente juego se mire por donde se mire. Si te gustan las carreras, no dudes en comprar este **Plane Crazy**.

D. GOZALO



Todo un juego de carreras con aviones...

ALTERNATIVAS



MOTORHEAD
Gremlin•Arcadia
Otro entretenido juego de carreras de coches que echarse a la boca...



CASTROL HONDA
Interactive Ent.•Proein, S.A.
Lo mismo, pero con motos de competición a la máxima potencia.

TIE BREAK: TENIS 98

Las tres dimensiones también han entrado en el mundo del tenis, en esta ocasión de la mano de una compañía programadora patria que nos ha logrado sorprender por su calidad.

Las compañías españolas están pisando fuerte, con títulos de calidad. En esta ocasión se trata del típico programa de tenis, empezando por el sistema de juego. En efecto, sólo golpeas la bola al sacar; luego simplemente debes ponerte en la posición adecuada y el propio ordenador golpeará por ti. Se trata de una manera de jugar antigua y anticuada, quizá lo más atrasado de todo el programa.

Los modos de juego son los habituales: práctica, partido o campeonato; ninguno de ellos necesita mayores explicaciones. Dentro de cada partido tienes que elegir entre jugar individual, dobles o mixto, así como el número de *sets* en que se deben resolver los encuentros.

Puedes elegir entre ocho pistas repartidas por todo el mundo, desde Sao Paulo hasta Wimbledon. También puedes escoger el jugador, masculino o femenino y siempre con distintas características que debes saber aprovechar.

La realización de las pistas es absolutamente correcta, así como las posiciones de las cámaras, perfectamente escogidas. Sin embargo, se nota excesivamente la unión de polígonos.

Por otra parte, el programa admite tarjetas aceleradoras de las 3D, pero casi es mejor utilizar la resolución 800x600. Esto se debe a que las tarjetas 3Dfx difuminan y aclaran en exceso los gráficos. Otro defecto es que no está preparado para ordenadores muy potentes; con un Pentium II ultrarrápido, por ejemplo, el programa de instalación no funciona.

El sonido del juego no es nada del otro mundo, pero tratándose de un programa de tenis no tiene que hacer grandes alardes. Se limita a ser correcto, con ruidos de fondo, golpes de bola, etc.

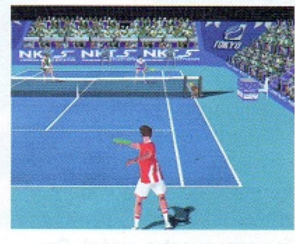
Por lo demás, han contemplado la imprescindible opción de juego en red que permite disfrutar a cuatro usuarios, que se pueden enfrentar mediante cable, red IPX o módem.



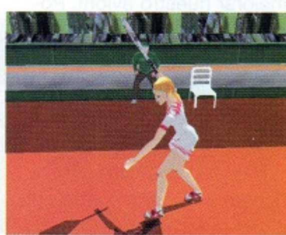
Se trata, en definitiva, de un programa de considerable calidad, lo que viene a confirmar el excelente estado de salud del software lúdico en nuestro país. Hay que decir que las compañías programadoras como Hammer Technologies se han reciclado para bien.

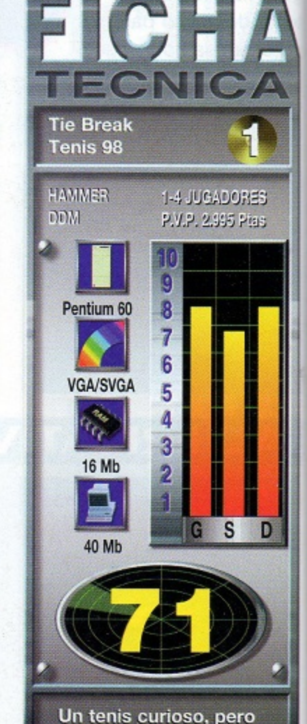
Un programa muy apetitoso, sobre todo teniendo en cuenta el bajo precio al que lo ponen en circulación.

P. López

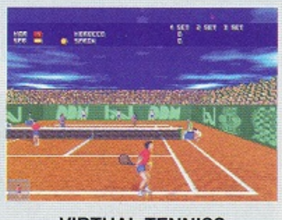








ALTERNATIVAS



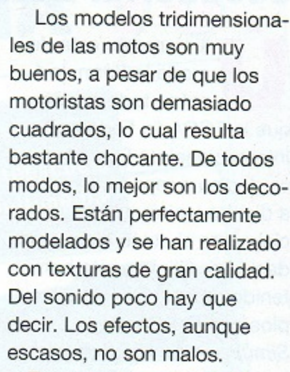
VIRTUAL TENNISS
DDM•Abeto Editorial
Un juego patético, tanto en sus gráficos como en su desarrollo.



PETE SAMPRAS '97
Codemasters•Proein, S.A.
Bastante aparente, se basa en una gran figura de este deporte.

CASTROL HONDA

Interactive Entertainment te brinda la posibilidad de pilotar la que, posiblemente, es la mejor moto de 750 c.c. No desperdicies esta oportunidad y... ¡lánzate a la carrera!



En esta ocasión os presentamos un simulador de carreras de motos supervisado por los mismísimos campeones del mundo del año pasado. En el juego puedes pilotar la fabulosa Castrol Honda RC45, un misil de 162 kilos de peso que puede alcanzar los 300 kilómetros por hora.

Pero no olvides que la máquina no lo es todo. Para ganar el campeonato del mundo tienes que conocer a fondo cada uno de los circuitos y debes poner a punto tu moto para sacarle el máximo rendimiento. Sólo lo conseguirás con muchas horas de práctica y competición.



Castrol Honda Superbike dispone de cuatro modos de juego distintos: Trainer, Practice, Weekend y Championship. Los dos primeros son modos de entrenamiento y sólo se diferencian en que Trainer incorpora un motorista que indica el camino exacto que debes seguir. El tercer modo es para carreras independientes y el cuarto es el campeonato, donde se debe participar en todas y cada una de las pistas disponibles.

El juego incluye un total de diez pistas, que van desde circuitos urbanos hasta pistas rápidas diseñadas para los profesionales del género.







El modo multiusuario tampoco se ha descuidado en absoluto. Se puede jugar tanto en red como en un solo ordenador. En este último caso, la pantalla se divide por la mitad para que dos jugadores puedan competir sin problemas.

Como es lógico, se pueden configurar algunas de las características de la moto, como el tipo de neumático y el alcance de las seis marchas. Por fortuna, se ha contemplado la posibilidad de almacenar estos valores para cada pista, de modo que el jugador no debe preocuparse de hacer cambios en la configuración cada vez que cambia de circuito. Asimismo, es posible variar el realismo de la simulación. Se pueden activar y desactivar parámetros como el sobrecalentamiento del motor, la existencia de niebla o los daños en el radiador o la dirección.

Posiblemente, lo más destacado del programa son los gráficos. Presentan una buena calidad con una tarjeta aceleradora de gráficos 3D, pero no por ello son una maravilla.





Los modelos tridimensionales de las motos son muy buenos, a pesar de que los motoristas son demasiado cuadrados, lo cual resulta bastante chocante. De todos modos, lo mejor son los decorados. Están perfectamente modelados y se han realizado con texturas de gran calidad. Del sonido poco hay que decir. Los efectos, aunque escasos, no son malos.

En resumen, se trata de una simulación bien realizada, con buenos gráficos y buen sonido. Ideal para los amantes de las dos ruedas.

F. DE LA VILLA



Velocidad límite en un título de gran calidad.

ALTERNATIVAS



REDLINE RACER
Criterion•Ubi Soft
Todo un juego que aprovecha las aceleradoras 3D.



MOTO RACER
Delphine•Electronic Arts
Otro gran producto del género de las motocicletas.

PROST GRAND PRIX

El gran piloto francés Alain Prost, que fue tres veces campeón de la categoría reina, la temida Fórmula 1, cuenta ahora con su propia escudería. Este programa está basado en ella.

Últimamente está de moda la Fórmula 1, sobre todo desde que la FOCA (la Federación Internacional de Fórmula 1) se dedica a repartir licencias a diestro y siniestro (especialmente si están bien pagadas). Así, últimamente hemos tenido dos excelentes ejemplos con *F-1 Racing Simulation* de Ubi Soft y la segunda entrega del juego de Psygnosis, *Formula 1 '97*.

Ahora le toca el turno a un programa que ha visto la luz gracias a la colaboración entre Infogrames y Canal+ Multimedia, y que se basa en la figura del gran piloto francés Alain Prost, más concretamente en su escudería. Este título cuenta con las opciones habituales dentro del género: carrera única, campeonato, entrenamiento...



Su problema principal es que se trata de un programa para MS-DOS, lo cual conlleva (aunque se haya implementado para 3Dfx) que opciones que se pueden aprovechar con Windows, como DirectDraw, no pueden verse con otras tarjetas aceleradoras 3D.

Así, los gráficos son correctos, con los circuitos perfectamente diseñados (sobre todo el de Mónaco), pero quedan bastante "sosetes" por el sistema gráfico empleado. Con 3Dfx los efectos de niebla y lluvia están bastante más conseguidos, pero tampoco se alcanza una calidad superlativa, sobre todo cuando te acercas demasiado a un objeto y aparece un tamaño de *texel* un poco grande.

Lo mejor, sin duda, son las diferentes cámaras empleadas. Sin embargo, el juego es demasiado brusco en ocasiones, sobre todo en ciertas curvas que no cuentan con arena en el lateral; a menos que pegues un frenazo excesivamente brusco para lo deseado en esta clase de juegos,





seguro que perderás el control. Los menús del juego están bien diseñados y permiten llegar fácilmente a las diferentes opciones.

El sonido FX no está mal cuidado, pero las melodías no son nada del otro mundo y resultan excesivamente repetitivas. En resumen, se trata de un producto que quizás llega demasiado tarde, si tenemos en cuenta la tecnología alcanzada en el mundo de los videojuegos.

D. GOZALO



ALTERNATIVAS



F-1 RACING SIMULATOR
Ubi Soft•Ubi Soft
Todo un simulador del gran circo automovilístico.

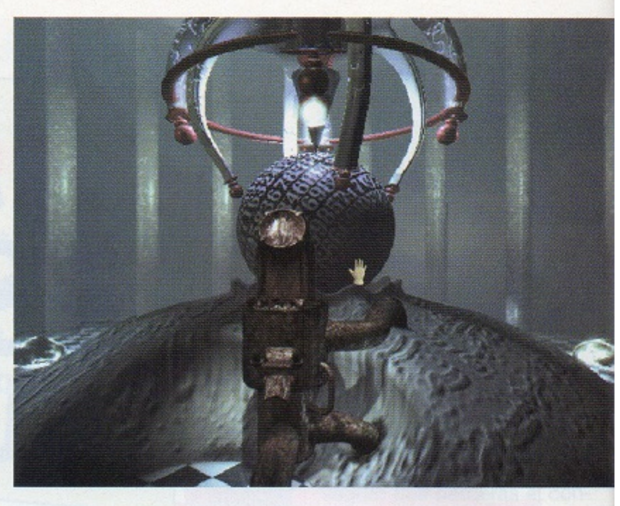


FORMULA 1 '97
Psygnosis•Electronic Arts
Muy bonito gráficamente, en él predomina el componente arcade.

JUEGOS

OF LIGHT AND DARKNESS

La profecía se cumple. El temido fin de los tiempos se está acercando sin remisión, y solamente el Elegido podrá evitar el terrible Apocalipsis que se nos va a venir encima.







Las noticias que habíamos recibido hasta la fecha nos confirmaban que, a pesar de que **Of Light and Darkness** es una aventura gráfica convencional en bastantes aspectos, como la interfaz en que se ha desarrollado, el entorno donde han pretendido introducirnos los chicos de Interplay es, cuanto menos, distinto. Nada más cargar la beta que ha llegado a nuestras manos, confirmamos este punto "diferente". Nos introducimos de lleno en una pesadilla que nos envuelve desde el primer instante. Un lugar donde palpita una locura cercana a la esquizofrenia, entre la luz y la oscuridad, el bien y el mal, el cielo y el infierno.

RECOMENDADO

El subtítulo del programa, *La Profecía*, ya nos sugiere mucho del tema central del argumento. Todos conocemos aquello de "legiones de asesinos serán creados por el Anticristo, las cuales producirán a su paso todo tipo de desastres, plagas, hambre, guerra". Este designio profético nos lleva al final de la vida tal y como la conocemos actualmente. Todo ello escrito por autores de renombre como pueden ser Nostradamus o Edgar Leyce.

La inspiración del programa viene de las historias que hablan del fin de los tiempos. Despertarás en un pueblo situado en un lugar y un tiempo irreal, desconocido, envuelto en un misterio que se torna aterrador en muchos casos. Serás el encargado de luchar desde la luz contra la oscuridad; eres el Elegido. El tiempo del juicio final se va acercando poco a poco e irremisiblemente y tú deberás evitar que se cumpla la Profecía, y con ella el fin de todos los tiempos.

Para desarrollar este argumento Interplay nos ofrece una aventura gráfica en tiempo real, aspecto este último de gran importancia, pues terminar un nivel con éxito depende en buena medida del tiempo utilizado en su resolución.

El juego está dividido en tres niveles con una confrontación final con Gar Hob, el Señor de la Oscuridad. Cada nivel es lo suficientemente extenso y dificultoso como para producir muchas horas de entretenimiento. Para avanzar en el juego deberás redimir todas las apariciones del Señor de la Oscuridad antes de que el reloj del Apocalipsis llegue a cero. Será fundamental que aprendas rápidamente el manejo de los objetos diseminados por el pueblo, como esferas de luz, puertas de teletrasporte y muchos más. La interfaz es intuitiva y desde un principio te harás con ella sin ningún esfuerzo adicional.

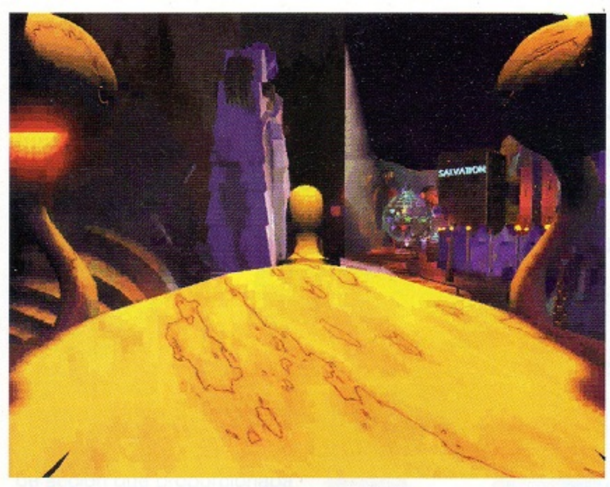
El motor 3D, en líneas generales, está muy bien conseguido, permitiendo una libertad de rotación sobre tu propio eje de 360°. No es así para la traslación hacia delante, que viene determinada por la propia videoaventura. Es algo que ya se está imponiendo, como la norma en













este tipo de juegos. No en vano, hace pocos meses os comentábamos otra aventura, *The Journament Project* en su ultima entrega, que utilizaba un motor similar para moverse en el entorno gráfico. Los movimientos de rotación y traslación son muy fluidos y agradables a la vista, sin saltos.

Sin embargo, algo que nos ha dejado algo perplejos y que no nos ha gustado nada (quizás sea el único error



reseñable), es que al mirar hacia arriba o abajo el movimiento deja de ser continuo y salta directamente a la nueva perspectiva. Un error realmente extraño; lo achacamos a que vimos la beta del programa y esperamos que en la versión final sea corregido.

Los gráficos están realizados con una paleta de 256 colores a una resolución de 640x480. Esta paleta, que en un principio podría parecer escasa, está aplicada con un gusto exquisito y resulta más que sobrada para conseguir una gran calidad. A la vista tenéis las capturas que hemos realizado y que no son más que una pequeña muestra del contenido de los 3 CDs, que derrochan calidad. Desde un principio vamos a poder sumergirnos con facilidad en el ambiente tétrico y espeluznante que se ha perseguido; nuestras peores pesadillas reflejadas en la pantalla del PC.

El apartado sonoro merece comentario aparte por su enorme calidad. Os sorprenderéis de no escuchar la típica música que acompaña a los juegos, obligándonos muchas veces a desconectarla. Ahora realmente se convierte en un placer oírla. No en vano los programadores aconsejan usar cascos de música para escuchar en todo su esplendor el trabajo realizado. Ante nuestros oídos más de una hora de música creada exclusivamente para el juego y más de dos

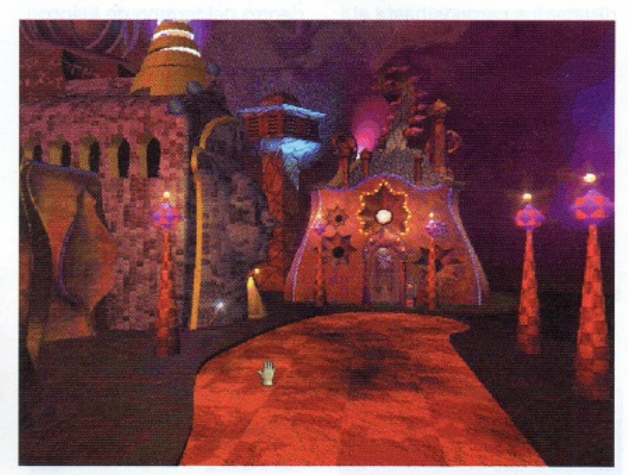




horas de diálogos, efectos de sonido y sorpresas auditivas que no os revelamos pero son espectaculares. Todo un derroche para crear ante nuestros sentidos una verdadera pesadilla.

Of Light and Darkness va a ser capaz de encandilar a todos los jugones de pro, incluso sin ser amantes de las aventuras gráficas, gracias a la genial ambientación que se ha conseguido.

L. Martínez



ALTERNATIVAS



DIE BY THE SWORD
Interplay•Proein, S.A.
Todo un arcade 3D de los señores de Interplay.



D. TO UNDERMOUNTAIN
Interplay•Proein, S.A.
Un juego de la misma compañía que es mejor olvidar.



PESADILLA TURCA
Stormfront•Zeta Multimedia
Un juego que utiliza parecido *engine* que de *OL&D*.

FICHA TECNICA

Of Light and Darkness — 3

INTERPLAY
PROEIN, S.A.
1-8 JUGADORES
P.V.P. Consultar

Pentium 90
SVGA
16 Mb
1 Mb

G S D

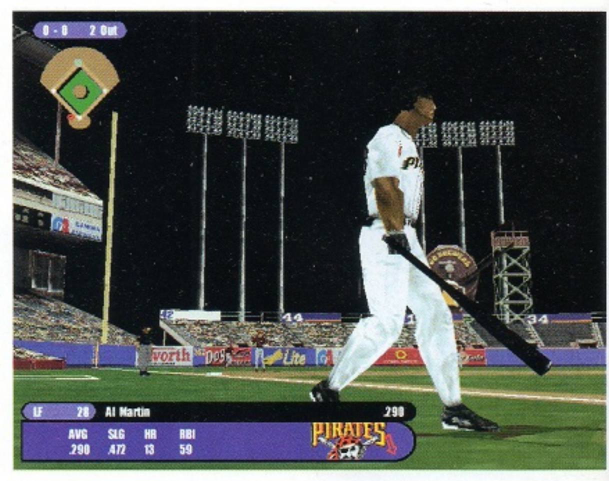
90

El infierno en las tripas de tu PC.

JUEGOS

TRIPLE PLAY BASEBALL 99

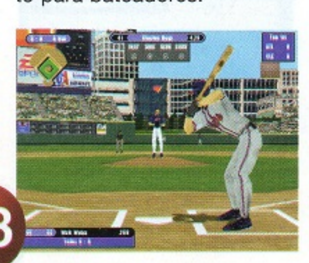
El deporte norteamericano por excelencia nos llega en el mejor programa del género que hemos podido disfrutar.



Aunque se trate de un deporte minoritario en España, en Estados Unidos es considerado el deporte nacional y es fielmente seguido por multitudes. Aunque en otros países como Japón y Cuba su importancia es casi paralela a la del gigante americano, es allí donde fue creado y donde está más arraigado. La mayoría de programas basados en él no suelen traspasar nuestras fronteras, excepto honrosas excepciones como la saga *Hardball* de Accolade o *Front Page Sports Baseball* de Sierra.

De *Triple Play* ha habido versiones anteriores en Estados Unidos, pero los señores de EA Spain sólo se han atrevido con esta última, denominada 99. ¿El motivo? Sencillo, se trata de uno de los mejores, si no el mejor, de los programas de béisbol aparecidos hasta la fecha.

Las opciones de juego son las típicas en el género: partidos de exhibición, torneos, temporadas completas o solo los *play-offs* finales. Como curiosidad, han incluido un modo de entrenamiento para bateadores.

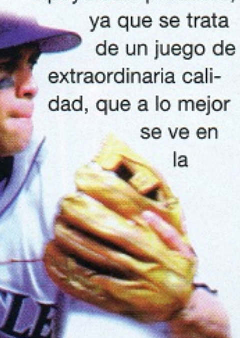




Los gráficos son muy buenos. Aprovechan la capacidad de las aceleradoras 3D; el *engine* 3D es alucinante. Así, les ha permitido a los programadores de EA Sports diseñar los campos hasta el último detalle, y los jugadores se mueven con una soltura extraordinaria. Eso sí, es bastante mejor ver el juego con una resolución de 800x600, o 1024x768, en una tarjeta normal, que en los 640x480 que nos ofrece la 3Dfx. Esto es debido a que el juego gana bastante cuanta más resolución tengamos. Imaginamos que con VooDoo 2 y el correspondiente parche podremos ver el juego a 800x600, pero no hemos podido comprobarlo.

Otro aspecto que destaca es el sonido. Es muy bueno tanto en la música como en las voces. Estas últimas no han sido dobladas, pero por lo menos los menús están en nuestro idioma. Sin embargo, partes como las opciones dentro del terreno de juego no han sido traducidas.

Esperemos que la gente apoye este producto, ya que se trata de un juego de extraordinaria calidad, que a lo mejor se ve en la sombra debido a nuestro desconocimiento de este deporte. Veremos si Electronic Arts se atreve con la versión del año que viene.





D. GOZALO

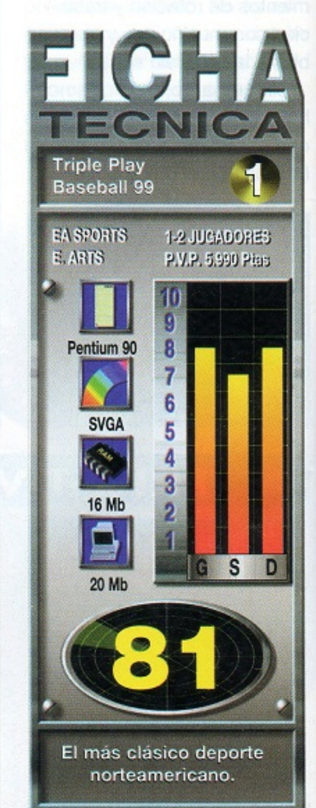
ALTERNATIVAS



FPS BASEBALL 98
Dynamix/Sierra•Coktel Educative
Un juego curioso aunque de peores gráficos que el que nos ocupa.



HARDBALL 5
Accolade•Electronic Arts
La otra gran saga 'computerizada" de este deporte.



NITRO RAIDERS

Si echas de menos tus tiempos de vigilante de carretera pasado de rosca, no esperes un minuto más. Activision pone a tu disposición nuevas aventuras de Jade, Taurus y Skeeter.

Interstate '76 fue uno de los títulos más aclamados en su momento, tanto por su original ambientación como por las elevadas dosis de acción que proporcionaba al jugador. Por fortuna, Activision no se ha olvidado de su éxito y ha lanzado este *pack* de expansión que constituye un juego en sí mismo. En efecto, no necesitas disponer de la primera parte para disfrutar de esta versión.

El juego está ambientado en la América de mediados de los 70. Se supone que por aquella época hay una gran crisis del petróleo y el oro negro es un valioso tesoro. Después de la dimisión de un presidente y una terrible derrota en una guerra, la economía americana comienza a derrumbarse y, a consecuencia de ello, los niveles de criminalidad ascienden vertiginosamente hasta la aparición de estos peculiares vigilantes.





Muchas son las novedades que puedes encontrar en **NitroRaiders**. Entre ellas destacan las nuevas misiones, los nuevos vehículos y la mejora de algunas características técnicas.

Hay 20 misiones nuevas para un jugador, cada una con diferentes objetivos. También puedes encontrar 30 mapas diseñados para el modo multijugador. Pero lo mejor es el soporte nativo para tarjetas aceleradoras 3Dfx, Rendition y PowerVR, aunque también puedes utilizar Direct 3D.

Si te fijas en las pantallas podrás comprobar que los gráficos han mejorado sensiblemente. No sólo gracias a la aceleración por hardware, sino también por la mayor calidad de las texturas.

En efecto, todos los modelos tridimensionales de este juego muestran mejor aspecto que los de su antecesor. Los decorados son impecables y logran proporcionar una ambientación perfecta. El efecto conseguido con el cielo es digno de mención. Sus texturas son de una calidad muy alta y se han animado de forma que las nubes se desplazan suavemente, empujadas por el viento.



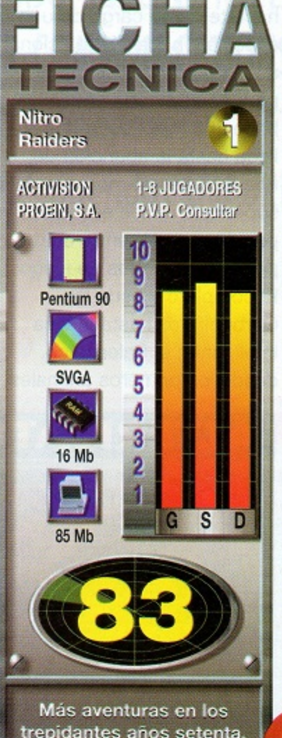


Los vídeos están construidos con el propio motor del juego. Están planteados como pequeñas películas que, dicho sea de paso, están muy bien realizadas. Los creadores de **NitroRaiders** han llevado a cabo un excelente trabajo en este sentido.

El sonido también es muy bueno. Desde la música, típica de las series policiacas de los años 70, hasta las voces de los personajes.

En resumen, un programa entretenido y muy bien hecho que hará las delicias de cualquier amante de los juegos de acción.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



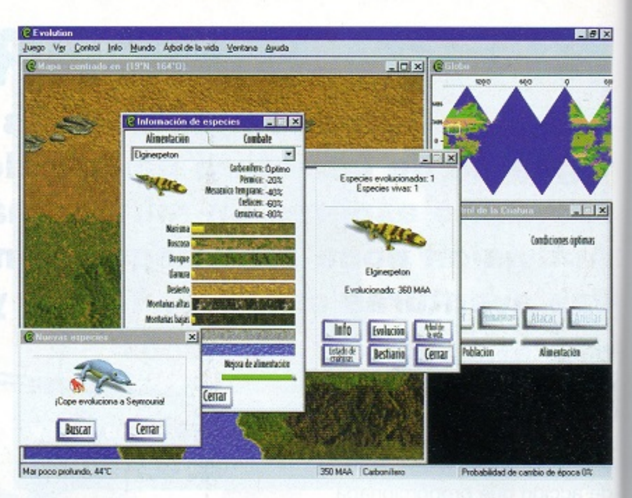
MOTORHEAD
Gremlin•Arcadia
Juego entretenido, aunque algo repetitivo.



STREETS OF SIM CITY
Maxis•Electronic Arts
Un programa que prometía y se quedó en nada...

EVOLUTION

A medio camino entre juego de estrategia y educativo, este título te permite volver hasta el origen de las especies; intenta evolucionar para sobrevivir al paso del tiempo.



Zeta Multimedia se está internando con fuerza creciente en el mundo del software de entretenimiento. Logró sorprendernos un poco con su videoaventura *La Pesadilla Turca*, que este mes es resuelta en uno de nuestros "A Fondo". Sin embargo, todavía no se ha logrado desprender completamente de su "lastre" educativo y juegos como el que ahora comentamos están todavía carentes de una jugabilidad elemental.

Evolution es un programa de estrategia en el que debes hacerte cargo cargo de una especie y hacerle evolucionar a lo largo de la historia. El período abarcado comienza hace 360 millones de años y llega hasta la aparición de una inteligencia más o menos superior. Puedes escoger, principalmente, entre cuatro períodos o modos de juego. El completo, desde los Carboníferos hasta la vida inteligente; el Paleozoico, desde los primeros animales



terrestres hasta los dinosaurios; el Mesozoico, la época de los dinosaurios; la era de los mamíferos.

Para que tu especie evolucione tienes que tener en cuenta los factores medioambientales, así como la defensa de otras especies, la reproducción, etc. Su desarrollo es lento y apenas requiere la participación del jugador, con lo que se hace muy aburrido. La base de datos que incluye el programa es increíble, pero más les valdría haberlo presentado como enciclopedia.



Los gráficos son bastante simpáticos (destacan los vídeos que aparecen de vez en cuando), pero no tienen excesiva calidad. Los sonidos, por su parte, son graciosos, pero en seguida te cansarás de las gracias. Técnicamente, en general, no es un título de gran calidad.

Han contemplado el modo de juego en red, en esta ocasión para seis jugadores. Sin embargo, ni siquiera de esta manera el programa alcanza excesivas dosis de entretenimiento. En este modo sigue requiriendo poca participación del usuario, lo que siempre es nefasto para un juego.

Se trata, en fin, de un programa que no ha sabido desprenderse de sus raíces educativas. Una mezcla de las teorías de Darwin con *Waku-Waku* que no convencerá ni a los más pequeños.

P. López







ALTERNATIVAS



AGE OF EMPIRES
Microsoft•Microsoft
Un señor programa de estretagia de la mano de Ensemble Studios.



CIVILIZATION II
Microprose•Proein, S.A.
La civilización avanza en un producto emocionante.

Gran Concurso



Un juego de calidad como es este Redline Racer se merece un excelente concurso. Criterion Studios y Ubi Soft te ofrecen la posibilidad de obtener uno de los cinco fabulosos lotes que sorteamos, los cuales están compuestos de una copia del juego, un póster y una camiseta. Para entrar en este concurso, contesta a las preguntas que te mostramos a continuación y envíanos el cupón correspondiente con tu nombre, tu dirección y tu teléfono a la siguiente dirección, antes del día 5 de Julio de 1998:

Revista PC PLAYER
CONCURSO REDLINE RACER
TOWER COMMUNICATIONS
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

No se admiten fotocopias del cupón; promoción valida sólo para territorio español.

PARTICIPA!!!

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1.- ¿Cuál de los siguientes pilotos NO corre en el Mundial de Motociclismo?
A) Carlos Checa
B) Mariano Ferrera
C) Alex Crivillé

2.- ¿Cuál de los siguientes juegos NO ha sido programado por Criterion Studios?
A) Scorched Planet
B) Sub Culture
C) El Ataque del Doctor Cerebro.

CUPÓN CONCURSO REDLINE

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales.

1. ____________________

2. ____________________

Nombre: ____________________

Dirección: ____________________

Ciudad: ____________________

Provincia: ____________________ C.P: ____________________

Teléfono: ____________________ Edad: ____________________



EXTENSIÓN 1

Los señores de Dinamic han tardado muy poco en lavar la cara de uno de sus productos estrella, *PC Fútbol*, con esta actualización preparada también para el *calcio* italiano y el fútbol argentino.

A la luz del desarrollo de la primera parte de la Liga de este año, los programadores de Dinamic se han apresurado a lanzar este **Extensión 1**, un producto que pone al día su título más popular.

El simulador original ha sido mejorado (ahora lo llaman 6.1). Su principal novedad es la cámara de eventos, que muestra ángulos especiales de las mejores jugadas. Además, han incluido un soporte para las tarjetas aceleradoras 3D que pululan en el mercado.

En cuanto a la información que te ofrecen en el juego, siempre muy importante, realizan esta vez un exhaustivo análisis de la primera vuelta de la liga, con todos sus datos hasta la jornada 19: goles, alineaciones, entrenadores, resultados... Por último, han digitalizado los 289 goles que se metieron hasta la mencionada fecha.

En un segundo CD te presentan dos productos completos: *PC Calcio*, centrado en la Liga italiana, y *PC Fútbol 5.0 Argentina*, que te permite introducirte en el país de Maradona. Los comentarios corren a cargo de Chus del Río y Massimo Teca en Italia y de Marcelo Araújo en Argentina.

Con los dos CDs te entregan una revista que contiene más de treinta páginas en las que analizan la actualidad de la Liga de las estrellas, así como de la Liga italiana, una de las más duras de todo el mundo, y de la Argentina.

El producto viene avalado por la LFP (Liga Profesional de Fútbol española), así como por la AIC (Associazione Italiana Calciatori), de modo que cuenta con todas las garantías posibles.

Los aficionados al deporte Rey que cuenten con el programa original no perderán una oportunidad semejante de alargar la vida del producto, en el año del Mundial. El precio del paquete es, como nos tiene acostumbrados Dinamic, asequible.

P. López











FSWOW!

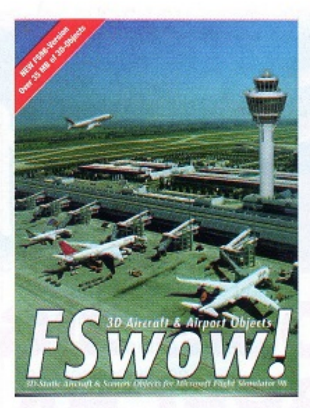
Por lo visto, no se cansan de introducir en el mercado productos que pretenden dar nueva vida al clásico de los simuladores de vuelo Flight Simulator de Microsoft en varias de sus versiones. Los responsables en esta ocasión son los chicos de Apollo Software que, como saben los aficionados al género, tienen en su haber muchos programas de este estilo y saben lo que se hacen.



Este **FS World Object Wizard** te permite introducir en tu Flight Simulator aviones y objetos tridimensionales. Tienes a tu disposición cerca de 120 tipos de objetos distintos, desde helicópteros hasta señales de tráfico, así como un buen número de hangares y aviones que están esperando tus expertas manos de piloto.

La interfaz en la que se desarrolla todo el programa es muy sencilla e intuitiva, similar a la que puedes encontrar en Windows. Accedes a una lista con todos los objetos que puedes utilizar y los emplazas en los lugares elegidos.

Los aficionados al simulador de vuelo por excelencia no pueden desaprovechar esta posibilidad de introducir las tres dimensiones en sus escenarios favoritos. Sin embargo, aquellos jugadores que esperen algo nuevo de este título no encontrarán nada interesante en él.



P. LÓPEZ





HEXEN II: PORTAL OF PRAEVUS

Más madera para la segunda parte del conocido *Doom* medieval de la compañía Raven Software. Como sabes, *Hexen II* está dotado del *engine* de *Quake*, de modo que se encuentra totalmente al día en lo que se refiere a las tres dimensiones.

Este paquete de misiones viene a alargar la vida del programa. Eidolon ha caído, pero no el demonio que ha resuelto acabar contigo. Puedes escoger entre diversos personajes: el Necromante, el Asesino, el Cruzado, el Paladín y la Diablesa. Ésta última resulta



la más interesante: además de su encanto personal, viene de la "zona oscura" del misterioso mundo medieval, lo que la hace más atractiva. Por lo demás, cada uno de los personajes tiene sus características propias: resistencia, capacidad, armas, etc.

Los gráficos mantienen la tenebrosa calidad del original, de modo que en ese sentido no defraudará a los seguidores del género. Los sonidos, asimismo, se mantienen en la línea de **Hexen II**.

Sin embargo, todos sabemos lo que da de sí el género y también lo que es capaz de ofrecernos una simple secuela como *Hexen II*. Si tienes el original y quieres darle más marcha, no dudes en acudir a tu tienda habitual.

P. LÓPEZ









REPORTAJE

PSYGNOSIS SIGUE EN LA BRECHA

El búho anglosajón nos mira desde la profundidad de su mirada azul con unas fuerzas renovadas. Esta reconocida compañía inglesa siempre supo seguir con firmeza el pulso del mercado.

Catorce años lleva ya enteramente dedicada al mundo del software de entretenimiento esta compañía, que hundió sus raíces en la ciudad de Liverpool allá por mediados de la década de los ochenta. Su carrera ha sido muy larga y a veces un poco accidentada, pero ha sabido mantenerse a flote a viento y marea, y lo demuestra con una nueva tanda de títulos de calidad.

Alguno de los títulos que cimentaron su fama son *WipeOut*, *Lemmings*, *Formula 1* o *Destruction Derby*, pero más recientemente poseen programas de la calidad de *G-Police*, *Overboard!* o *Ecstatica 2*. Este último año, desde que publicamos el anterior reportaje de la compañía, ha sido especialmente bueno, con títulos como los mencionados; sin embargo, no siempre ha sido así.

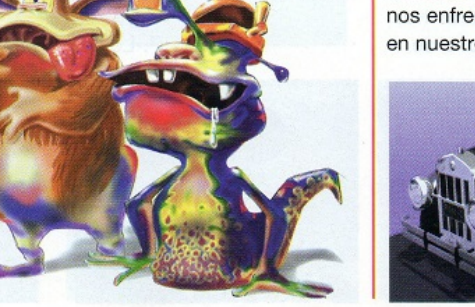
En efecto, corría el año 1993 cuando la multinacional Sony se hizo con el sello y lo centró exclusivamente en la programación para la consola Sony Playstation. Su fortuna en esta plataforma no ha sido demasiada, con conversiones no muy logradas de sus títulos de PC. Sin embargo, por suerte decidieron volver a los ordenadores personales, y lo han hecho con mucha fuerza.

La mejor manera de comprobarlo es echar un rápido vistazo a los títulos que nos va a ofrecer durante la próxima temporada. Todos ellos son de calidad sobrada, utilizando por supuesto las últimas tecnologías tan bien como siempre ha sabido hacer Psygnosis.

R. M. Claudín
D. Gozalo

BRAINLESS

Los tres simpáticos personajes que aparecen en la foto son los protagonistas de una curiosa aventura gráfica tridimensional. Con ellos deberemos recorrer un extenso mundo que está repleto de trampas y de enigmas, y tenemos que ir recogiendo objetos y resolviendo los desafíos que se presentan en el camino. Se trata de un producto que está todavía en pleno desarrollo, con lo que tendremos que esperar un poco para disfrutar con él. Un título prometedor.



RESPECT INC.

Este juego lleva bastante tiempo en boca de todos. De él hemos podido ver diversas secuencias animadas "renderizadas", así como alguna que otra pantalla como las que incluimos junto a estas líneas, pero sigue estando en *stand-by*. Se trata de un divertido arcade 3D donde nos enfrentaremos, metidos en nuestro papel de policías defensores de la ley, a toda la mafia de una ciudad de la década de los treinta. Se trata, ante todo, de un programa muy simpático.

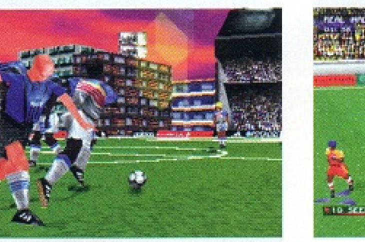






ADIDAS POWER SOCCER 98

Si el anterior **Adidas Power Soccer** de PC pasó por nuestros ordenadores sin pena ni gloria, esperamos que esta segunda parte consiga superar el bajo listón que dejó su antecesora y sea capaz de lidiar en un género ya muy manido. Los gráficos han mejorado bastante, y se han incluido equipos tanto de ligas nacionales (de toda Europa, por cierto...) como selecciones de países. Si te gusta el fútbol, seguramente este título te atraerá bastante.









VENGEANCE

También conocido por Vendetta, a la italiana (se trata, pues, de un nombre aún no completamente decidido), este juego es un clásico arcade espacial que nos pone a los mandos de una ultramoderna nave y nos envía constantes hordas de marcianitos varios.

Gráficamente aprovecha las posibilidades que ofrecen las tarjetas aceleradoras 3D, siendo lo más impresionante los efectos de luces de nuestras armas y de las de los enemigos. Resultan bastante curiosas las animaciones renderizadas que aparecen entre misión y misión.



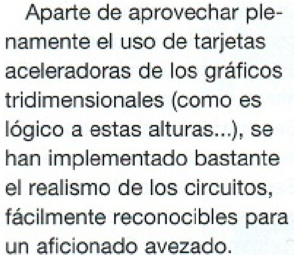
NEWMAN HAAS RACING

Se trata de uno de los títulos más interesantes de Psygnosis para la próxima temporada. Si te gustó *Formula 1* en cualquiera de sus dos ediciones, este nuevo **Newman Haas Racing** es lo mismo, pero mejorado en muchos aspectos.

Aparte de aprovechar plenamente el uso de tarjetas aceleradoras de los gráficos tridimensionales (como es lógico a estas alturas...), se han implementado bastante el realismo de los circuitos, fácilmente reconocibles para un aficionado avezado.

Todos ellos están basados en los de la Fórmula Indycar, que no es demasiado conocida en nuestro país. El juego toma su nombre de la escudería del actor Paul Newman, de conocida afición automovilística. Se trata de uno de los productos que antes logrará traspasar nuestras fronteras, ya que se encuentra en estos momentos en la fase final de su producción.













REPORTAJE

WINGS OF DESTINY

Si la memoria no nos falla (aunque es bastante posible debido a la edad y a todos los videojuegos que han pasado por nuestras manos), éste es el primer simulador de vuelo de Psygnosis.

Está basado en la Primera Guerra Mundial y sigue fielmente la trayectoria de aquella campaña bélica. Gráficamente no aporta mucho más de lo que hemos visto últimamente (*Red Baron 2* de Sierra o *Flying Corps Gold* de Empire). Aunque utiliza aceleradoras 3D, no radica en este detalle su mayor atractivo. Éste se basa en la ambientación de que han dotado al programa tanto en los menús, como entre fase y fase y en el apartado sonoro, con una banda sonora envidiable, una de las mejores que hemos escuchado en los últimos tiempos en videojuegos para PC. Los amantes de los altos vuelos no deben perderlo de vista.

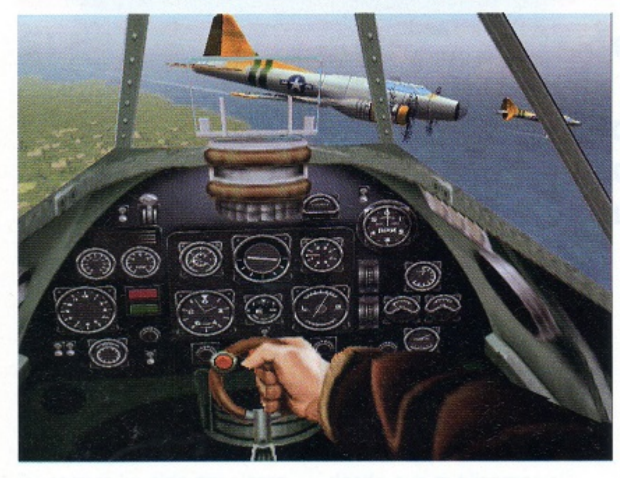












ELIMINATOR

Ahora le toca el turno a un extraño arcade futurista. También conocido tiempo ha como *Profiteer*, este juego nos llevará por una serie de circuitos repletos de trampas y enemigos que intentarán destruir nuestra nave. Aprovecha el uso de aceleradoras 3D, pero por lo que hemos podido ver hasta ahora se trata de uno de los productos más flojos de todo este reportaje. Mucho tiene que cambiar antes de su lanzamiento, si los señores de Psygnosis quieren alcanzar nuevamente el éxito.









PANZER TANK

Otra sorpresa dentro del campo de los simuladores es este **Panzer** (nombre no definitivo, como podrás suponer). Se trata de un simulador del famoso tanque alemán de la Segunda Guerra Mundial y aporta como novedades un curioso sistema Campaña donde avanzaremos acompañados de secuencias históricas, "renderizaciones" y unos gráficos bastante cuidados. Todavía falta tiempo hasta que salga a la luz, pero el programa promete mucho.



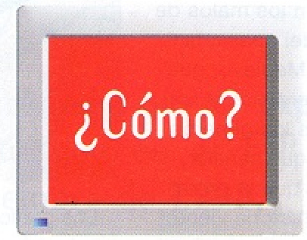


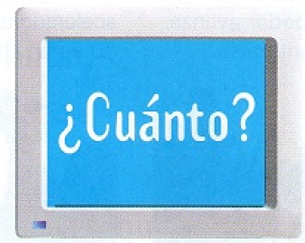




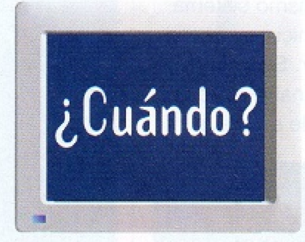
INTERNET ASEQUIBLE

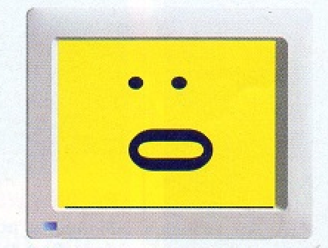












DRAKAN

Nombre provisional de un juego que también podría llamarse Rune, según dicen los rumores. Se trata de un excelente programa que sigue la pauta marcada por el genial *Tomb Raider*. La protagonista de este título emula a la maestra Lara Croft en todos los sentidos, sólo que con una pequeña

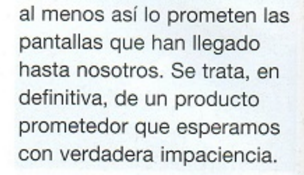


diferencia de tiempo. En esta ocasión tendrás que enfrentarte con los malos de turno dentro del apasionante mundo del Medievo, que no tiene desperdicio: se utiliza para todos los géneros que hay. Hay que señalar, por lo demás, que la protagonista de la historia viene acompañada por un hermoso dragón, a cuyos lomos se subirá en más de una ocasión para poder avanzar en la videoaventura.





Los gráficos del programa son lo más destacado del mismo, como puedes ver en las imágenes. Con tarjetas aceleradoras de los gráficos 3D serán impresionantes, o



al menos así lo prometen las pantallas que han llegado hasta nosotros. Se trata, en definitiva, de un producto prometedor que esperamos con verdadera impaciencia.





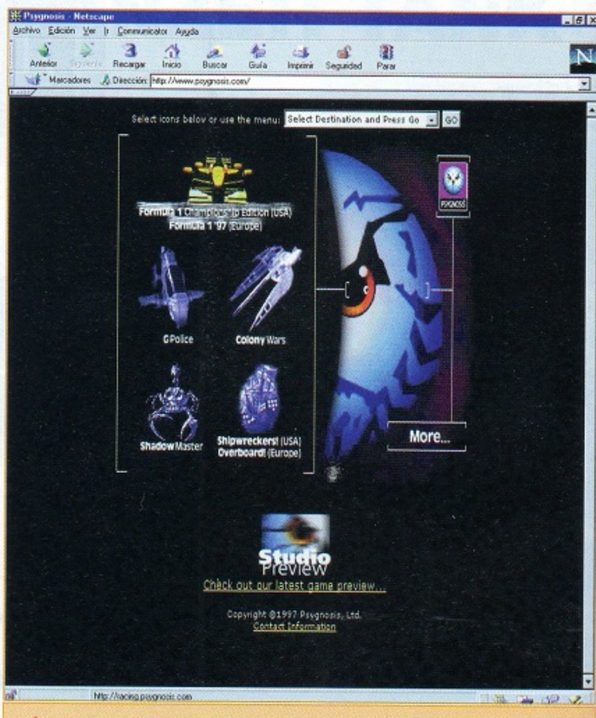




SENTINEL RETURNS

Otro de los próximos lanzamientos de Psygnosis, **Sentinel Returns**, se basa en el clásico juego que revolucionó, años ha, el mundo de los ordenadores de ocho *bits* (Spectrum, Commodore...). Gráficamente ha mejorado bastante, como era de suponer, sobre todo gracias a las aceleradoras 3D, pero sigue utilizando el mismo sistema de juego que hiciera famoso a su antecesor. Se trata de un título que analizaremos con más detalle en breve.





PÁGINA WEB PSYGNOSIS

Si quieres acceder a la página web que posee Psygnosis dentro de la Red de redes, introduce la siguiente dirección: http://www.psygnosis.com/

SÍ, ASEQUIBLE

NO ENCONTRARÁS UNA OFERTA MEJOR

¿Cómo?

Con un completo curso multimedia que te explicará desde en qué consiste el correo electrónico hasta qué es el FTP. Y con conexión gratuita a Internet hasta el 31 de diciembre de 1.998.

¿Cuánto?

Por sólo 3.995 ptas. Iva incluido.

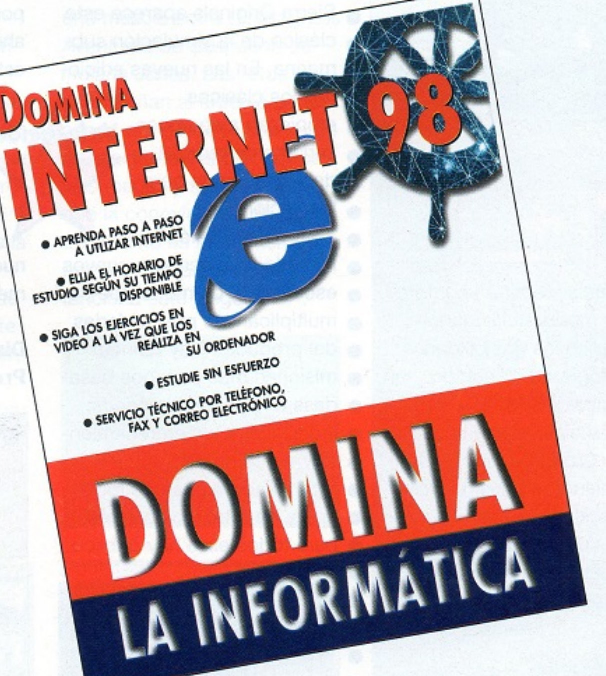
¿Dónde?

Podrás encontrarlo en librerías, quioscos, tiendas de informática, Vips, Crisol, Fnac, El Corte Inglés, Casa del libro o en el teléfono 91-6614211.



¿Cuándo?

Ya a la venta.







C/ Aragoneses, 7
28108 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Tel.: (91) 661 42 11* Fax: (91) 661 43 86
http://www.abetoed.es

También versión sin conexión por 2.995 ptas.



DUKE NUKEM 3D

A pesar de la calidad alcanzada por muchos de los arcades tridimensionales, ninguno de ellos ha logrado proporcionarnos el especial *feeling* de este gran **Duke Nukem 3D**. Se trataba de un programa que sigue fielmente los cauces marcados del género, pero estaba tan trabajado en sus detalles que logró sorprender a todos los aficionados.

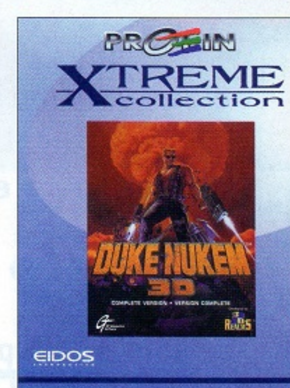
Cuando pasabas por encima de un cadáver, por ejemplo, luego ibas dejando huellas de sangre; prácticamente todos los objetos que había podían ser reventados; la decoración era muy completa... Por no hablar de las melodías y de las frases que soltaba el protagonista.

Un buen montón de alienígenas ha aterrizado en la ciudad de Los Ángeles y sólo tú serás capaz de hacerlos desaparecer de la faz de la tierra. Durante 28 niveles te enfrentarás a monstruos de todo tipo. Si lo prefieres, puedes luchar contra un amigo vía módem o contra otros siete, conectados en red. No tiene desperdicio.

Valoración 80



Estamos a la espera de *Duke Nukem 3D Forever*, que previsiblemente podremos ver en la feria E3 de este año. Mientras tanto, nada mejor que dar un merecido repaso a uno de los mejores títulos de hace un par de años. Si no lo viste entonces, disfrútalo ahora a un precio reducido.



Distribución: Proein, S.A.
Precio: 3.495 pesetas

SCREAMER 2

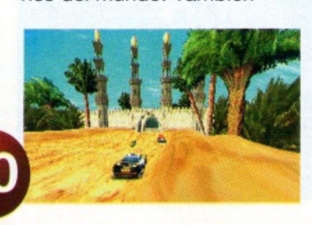


Las carreras de coches siempre encuentran su público. Y más cuando su calidad es tan elevada como la que ofrecía en su día este **Screamer 2**, el principal rival de *The Need for Speed*.

Los circuitos en los que transcurre el programa están ambientados en los más dispares lugares del mundo, como Egipto o Suiza. La calidad de los gráficos ya era muy elevada en su día, pero ahora han optimizado el programa para tarjetas 3D, como 3Dfx o Mistique.

Puedes disfrutar del trepidante modo arcade o de campeonatos completos que te llevarán a los cuatro rincones del mundo. También puedes acceder a un interesante modo multijugador que multiplica las posibilidades del programa. El sonido, con una música acorde a las circunstancias, está a la altura de un producto de calidad.

Teniendo en cuenta que está optimizado para tarjetas 3D, es una tentación. Además, su precio es muy bajo: mayor motivo para acercarse a él.



Valoración 69

Distribución: Virgin
Precio: 1.995 pesetas

COMMAND ACES OF THE DEEP

Dentro de la Serie Oro de Sierra Originals aparece este clásico de la simulación submarina. En las nuevas ediciones los clásicos empiezan a aparecer seriamente remozados: una suerte para los aficionados.

En esta ocasión han incluido un disco con nuevos escenarios, de modo que se multiplican las posibilidades del producto. Hay quince misiones más o menos basadass en hechos históricos: individuales, de entrenamiento y de campaña.

Simuladores hay de todo tipo y de todos los colores, y para todos ellos hay público. **Aces of the Deep** consiguió, por supuesto, el suyo, y ahora vuelve a la carga en esta edición. Los coleccionistas de rarezas sucumbirán ante este lanzamiento a precio reducido. Los que no lo conozcan también podrán disfrutarlo. Sin embargo, no aporta nada nuevo: si ya lo conoces no merece la pena.

Valoración 62

Distribución: Coktel Ed.
Precio: 2.975 pesetas





MPG-NET

http://www.mpgn.com/

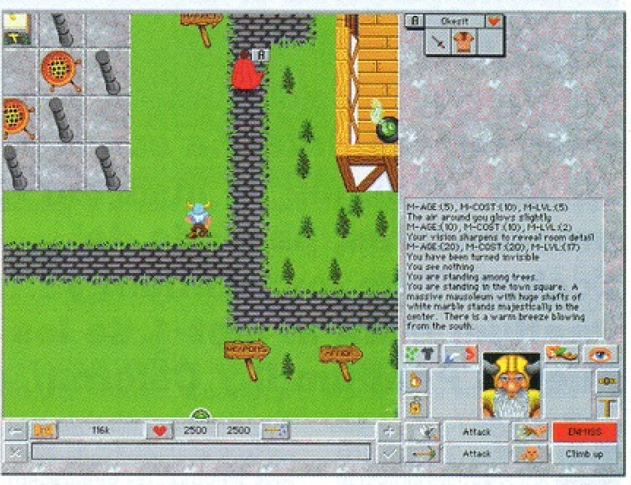
El juego en red se extiende. Esto lleva a nuevos modos lúdicos, como este servidor con *applets* de programas y juegos para los navegadores.

Si el mes pasado te presentábamos un curioso juego de rol a través de Internet llamado *Furcadia*, en este número le toca el turno a una serie de programas del mismo estilo que encontraremos en MPG-Net, con la salvedad de que éstos se desarrollan gracias a un *applet* que añadiremos a nuestro navegador (tanto Netscape como Explorer).

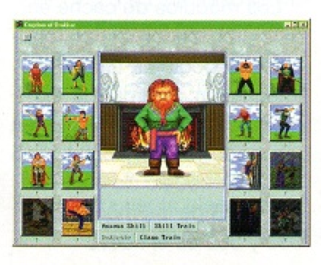
La mayoría de juegos son bastante sencillos gráficamente al desarrollarse como aplicaciones bajo *browser*, pero permiten tener un mayor aprovechamiento de nuestro disco duro, al irse bajando casi toda la información de la Red de redes.

Algunos de los juegos que podremos encontrar en este servidor son: *Empire Builder*, un programa de estrategia parecido a *Transport Tycoon*; *Junta*, estrategia económica; *Operation Market-Garden*, estrategia militar; un *Backgammon*, el conocido juego de tablero; así como los títulos de rol *Minion Hunter*, *Imperium*, *PipeQuest* o *Drakkar*, del cual os hablamos a continuación.

Como podrás suponer, todo esto no es gratis, pero podrás disfrutar durante un tiempo limitado con la versión demo de *Drakkar*. Se trata de un juego de rol medieval cuya apariencia nos recuerda a una mezcla entre *Ultima* y *Las Aventuras de Despacho de Indiana Jones*. Las fotos que acompañan al artículo pertenecen al mismo. El fichero de instalación del *applet* ocupa seis megas y medio y, aunque la conexión desde nuestro país no es muy buena, te permite comprobar cómo funciona este juego.



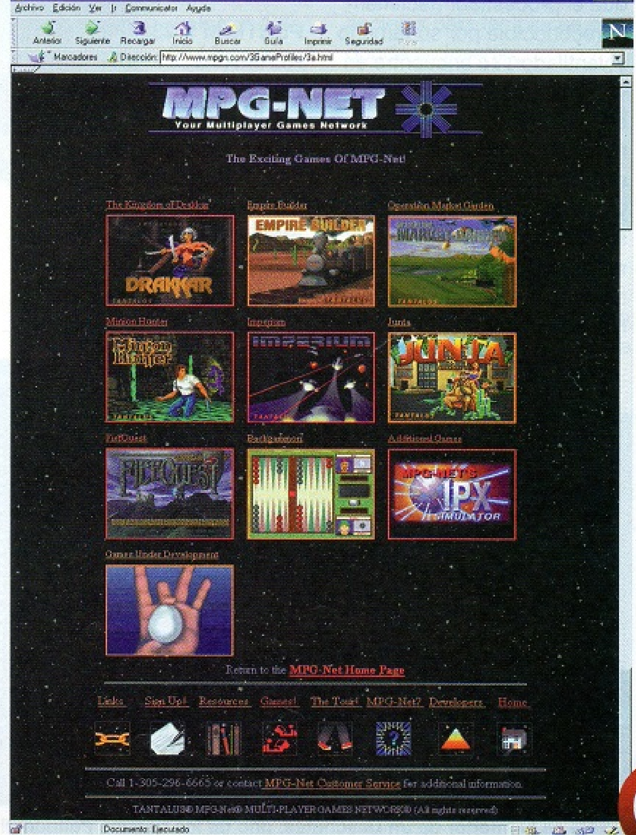






En resumen, se trata de una iniciativa muy interesante que nos permite explorar diferentes maneras de jugar por la Red. Por cierto, si eres uno de los muchos aficionados a los juegos tipo *Doom*, en MPG-Net también encontrarás un Simulador de IPX que te permitirá enfrentarte a tus amigos o a gente del resto del planeta.

D. GOZALO





PROCESADORES INTEL SLOT-1

Para aquellos que aún no se han dado cuenta, Intel ha cambiado el zócalo en el que se insertan los procesadores, pasando del Socket –7 de los Pentium y Pentium MMX al Slot-1 de los nuevos Pentium II y Celeron.

El SLOT-1 es, por decirlo de una forma sencilla, el sitio en el que insertamos nuestro procesador Pentium II o Celeron. Si alguno de vosotros tenéis un Pentium II en casa y lo habéis desarmado alguna vez para montar una tarjeta de sonido o una tarjeta 3D, os habrá sorprendido que el procesador (fácilmente reconocible por su tamaño y ventilador) se encuentre en vertical sobre la placa y no en horizontal, como estábamos acostumbrados. Eso es el Slot-1, denominación que ya indica por sí misma que se trata de un *slot* en el que se alberga el procesador y no un zócalo, como sucedía hasta el momento.

Aparte de motivos de diseño, etc., los procesadores Slot-1 tienen una serie de características que los diferencian de los existentes hasta el momento y es lo que les hace necesitar un nuevo sistema de anclaje dentro de la placa base. Analizaremos ahora cuáles son los procesadores Slot-1.

PENTIUM II 233-300 KLAMATH

Éste es el primer procesador Pentium II con código interno de producto 80522, también llamado KLAMATH. Tiene como característica que es el primer micro de Intel Pentium II en llevar la caché de segundo nivel (L2) en el mismo armazón que el procesador (es ésta la causa de su tamaño). Este procesador dispone de 4 módulos de caché de segundo nivel con una velocidad de 7 ns (nanosegundos) y un *chip* TAG 802459AB. Éste es el responsable de que la velocidad sea de 150MHZ (300MHz/2).

Sin embargo, la caché de segundo nivel es la más rápida de todos los Procesadores PII. Le da la misma e incluso mayor velocidad que la de sus otros hermanos PII, todo esto comparado a la misma velocidad de procesador. Como diremos más adelante, los Deschutes comienzan a 333 MHZ. Otro de los datos importantes de este procesador es su tamaño. El núcleo del KLAMATH es mayor que el de sus hermanos PII, ya que se trata de un procesador con fabricación de 0.35 Micras. Este hecho también le hace que se caliente de forma excesiva; ya sabes, ideal para las noches frías de invierno.

Por último, recalcar el hecho de que estos procesadores funcionan a una velocidad de 66 Mhz.

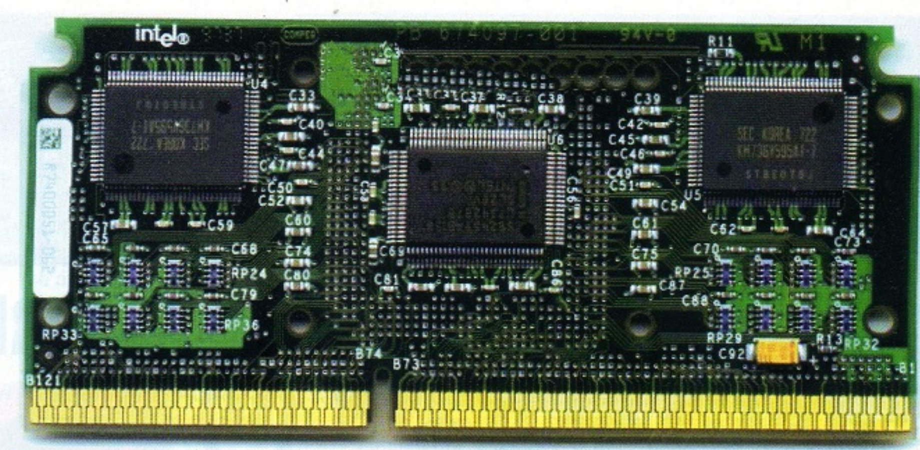
PENTIUM II 333-400 DESCHUTES

Intel utiliza dentro de estos procesadores la tecnología de 0.25 Micras, lo que les hace ser procesadores de menor tamaño (internamente). Además, proporciona mayor velocidad, menores requerimientos de voltaje y, como es lógico, menos calentamiento. Todavía se calientan, claro está, pero si un KLAMATH es una estufa, un DESCHUTES no es más que un secador de pelo.

Los módulos de caché en este procesador se han reducido a 2 debido a una mayor integración. Además, la memoria caché pasa a 5.5 ns en los modelos 333 y 350 y de 5 ns en el modelo de 400. El *chip* TAG de los modelos 333 y 350 es el nuevo



Éste es el interior de un Deschutes, uno de los nuevos Pentium II de velocidad superior a 333 Mhz.



Esta imagen muestra un Klamath, es decir, el nombre que recibieron los Pentium II con anterioridad.

82459AC, y en el modelo de 400 Mhz es el último y más rápido 82459AD.

Como puede verse, el modelo de 400 Mhz tiene diferencias apreciables frente a sus hermanos de 333 y 350. Lleva un Tag mucho más potente, así como memoria caché más rápida, pasando de 5.5 ns a 5 ns; aunque parezca que es poco, representa un 10% más rápido. Como diferencia más curiosa, en este procesador se refrigeran también los módulos de caché. Esos 0.5 ns incluso influyen en el hecho de que se diseñe de forma diferente el encapsulado del procesador para que permita que el aluminio refrigerante toque no sólo al núcleo del procesador sino también a la memoria caché.

El voltaje al que funciona el micro es de tan sólo 2v. Esto se debe, como ya hemos dicho, a la tecnología de fabricación de tan sólo 0.25 micras.

En cuanto a la velocidad de *bus* a la que funcionan estos procesadores, también existe una diferencia importante. El modelo 333 funciona a 66 MHz; los modelos 350 y 400 funcionan a 100 MHZ, utilizando toda la potencia de las nuevas placas base BX.

En cuanto al circuito del procesador, destaca el hecho de que los tres modelos utilizan la misma placa, con la diferencia de que mientras en el modelo 333 existen dos resistencias R5 y R6 de 0 Ohm, en los modelos de 400 esas resistencias son de 1k Ohm y 3.3 k Ohm respectivamente. Esto da que pensar acerca de si es la clave de que funcionen a 100 Mhz o a 66 Mhz. Sin embargo, que nadie intente soldar esas resistencias en el modelo 333, pues para ver la placa hay que "romper" el encapsulado del procesador y esto evidentemente anula todo tipo de garantías.

INTEL CELERON

Como último procesador, no por ello menos importante, nos queda hablar del que es el último que sale de las manos de Intel. A diferencia de los anteriores, es un procesador de menores capacidades. Esto parece un paso atrás. Sin embargo, detrás de este paso atrás se esconde una importante operación de *marketing* para hacerse con un mercado que no necesita toda la potencia que puede darle un procesador Pentium II tradicional pero equiere algo más que Pentium y Pentium MMX. Este procesador está diseñado usando tecnología de 0.25 micras, lo que le da un conjunto de ventajas.

Internamente se puede considerar en realidad como un DESCHUTES sin caché, ya que este procesador no tiene, una diferencia fundamental con sus hermanos Pentium II, caché de segundo nivel integrada dentro del SEC. Como única ventaja está su precio, ya que es menor que el de todos sus hermanos. Además, la caché, si bien es un factor muy importante en los cálculos en coma flotante así como en algunas aplicaciones como juegos 3D o aplicaciones ofimáticas, realmente es un lujo innecesario. También destaca el hecho que este procesador funciona a una velocidad de 66 Mhz.

El procesador Intel Celeron está diseñado fundamentalmente, como la propia casa Intel dice, para los PC Desktop básicos, es decir sistemas PC básicos, aprovechando que es compatible binariamente (cómo no) con toda la gama anterior de procesadores Intel. Intel Celeron proporciona un rendimiento bastante aceptable, por no decir que es bueno realmente en sistemas como Windows 95 , Windows NT y UNIX. Esto se consigue, como ya hemos dicho, integrando todas las características del Pentium II y sus características MMX.

Para reducir más los costes de producción y con ello su precio dentro del mercado, el procesador Celeron utiliza un nuevo y más barato encapsulado llamado S.E.P. (*Single-Edge Procesor Package*). Este diseño quita la cubierta térmica y los brazos del anterior encapsulado S.E.C. (*Single.Edge Contact*). Recordemos que el S.E.C es el usado en todos los procesadores Pentium II. Este nuevo encapsulado S.E.P. requiere un nuevo soporte para el disipador de calor y además una serie de nuevas sujeciones para el procesador. Sus características más importantes son el diseño del disipador asociado y de los anclajes para las placas base donde se inserte.

Decir también, por último, que este procesador puede funcionar en casi todas las placas base nuevas para Pentium II disponibles en el mercado actualmente, con lo que se trata de un salto intermedio entre tener un Pentium MMX y un Pentium II. Tiene, además, la ventaja de que en el momento en que queramos podemos sustituirlo por un procesador Pentium II más potente, sin tener que volver otra vez a cambiar memoria, tarjetas, caja, etc. Además, por tratarse de un procesador realizado con la tecnología Pentium II nos permitirá disfrutar de los últimos avances en placas base, como el *bus* AGP y el puerto de comunicaciones USB.

J. RODRÍGUEZ

GENERACIÓN DE TERRENOS FRACTÁLICOS (II)

En nuestro anterior artículo os dábamos las bases para generar una montaña mediante fractales. Ahora damos un paso adelante mediante el uso de las tres dimensiones.

El algoritmo de desplazamiento del punto medio que describimos en el artículo anterior puede ser implementado mediante un *array* unidimensional de alturas donde cada valor representa la localización vertical de cada línea. Para otorgarle un poco más de realismo tendremos que dar, cómo no, un "salto a la tercera dimensión". Es decir, también hay que tener en cuenta la profundidad.

Para ello utilizaremos *arrays* de dos dimensiones en los que almacenar la altura (Y) de cada uno de los puntos del mapa (o segmentos) representados por (X,Z). Con este sistema podremos almacenar fácilmente mapas de alturas para luego representarlos por pantalla sin esperas desagradables. Este sistema es también muy útil para generar las famosas pantallas de nubes. Aplicando una sencilla fórmula de color de la siguiente forma daremos un color más oscuro a aquellos puntos que tengan una altura superior. Casi por arte de magia tenemos nuestra pantalla con unas preciosas nubes totalmente aleatorias y únicas.

ALGORITMO DEL DIAMANTE-CUADRADO (*DIAMOND-SQUARE ALGORITHM*)

Este algoritmo fue descrito por primera vez por Gavin S.P. Miller como un algoritmo para la generación de terrenos aleatorios.

El algoritmo de Miller intenta, mediante la utilización de un punto de altura mayor (normalmente, el mismo centro de la malla), forzar a que el algoritmo genere una montaña que tenga un pico, dejando que el resto de los puntos se generen de forma totalmente aleatoria. El mecanismo es capaz de generar montañas bastante realistas.

El algoritmo Diamante-Cuadrado puede ser usado para generar una montaña con un pico rellenado el *array* con valores. Para obtener un resultado algo más aceptable tendremos que alimentar con valores no sólo el centro, sino también puntos al azar.



¿CÓMO FUNCIONA EL ALGORITMO?

Para empezar debemos tener un *array* 2D de puntos vacío, claro está. En cuanto al tamaño, debe ser cuadrado de dimensión potencia de 2 + 1. Para los poco iniciados en las potencias de 2, será de 5x5, 33x33, 65x65, 129x129, etc.

Definido ya nuestro *array*, el siguiente paso será poner 4 puntos en cada una de las cuatro esquinas a la misma altura, con lo cual logramos un cuadrado.

Como ejemplo utilizaremos un *array* de 5x5. Éste es el primer paso con el que tendremos ya nuestro famoso cuadrado, a continuación y para cada iteración de la rutina de subdivisión, pasaremos por los siguientes pasos:

1.- Diamante: Tomando un cuadrado de cuatro puntos, generamos un valor aleatorio en el punto medio del cuadrado donde las dos diagonales se cruzan. El punto medio se calcula como la media de las cuatro esquinas, más una cantidad aleatoria. Con esto se generaran

los Diamantes (más o menos... todo dependerá del numero de cuadrados del que partamos).

2.- Cuadrado: A partir de los diamantes generados en el paso anterior, hay que generar un valor aleatorio en el centro del diamante y calcular el punto medio mediante la media de los valores de las esquinas más una cantidad aleatoria, generada en el mismo rango que en el caso de los diamantes. Casi por arte de magia tenemos otra vez cuadrados.

Por lo tanto, el algoritmo funciona de la siguiente forma: a partir de un cuadrado en la primera pasada genera cuatro, en la segunda 16, en la tercera 64, etc.

Es una rutina muy rápida. El número de cuadrados generados será del orden de 2 elevado a I+2, donde I es el número de iteraciones dentro de la rutina recursiva de subdivisiones.

Para que quede esto un poco más claro vamos a analizar paso a paso lo que va ocurriendo según transcurre el algoritmo. Para los neófitos, se trata de seguir el trazado del algoritmo.

Para el proceso DIAMANTE en la primera pasada generaremos un valor en el centro del *array* basado en la altura que tengan las 4 esquinas. Le añadimos un valor aleatorio comprendido entre –1.0 y 1.0. De este modo obtenemos un nuevo valor que aparecerá en negro en nuestro ejemplo y en gris el resto de los valores de las esquinas.

Dentro del proceso CUADRADO, utilizaremos el mismo rango para lograr la generación de números aleatorios. Así tenemos 4 DIAMANTES en esta fase y todos ellos convergen en el centro del *array*.

Por lo tanto, ahora tenemos que calcular el centro de los cuatro diamantes. Las esquinas de los diamantes se aproximan con objeto de encontrar la base para los nuevos valores. La figura c muestra el resultado con los nuevos valores en negro y los ya existentes en gris.

LA SEGUNDA VUELTA

Ésta era la primera pasada del algoritmo. Sin embargo, ya muestra lo que parece ser una montaña más o menos perfecta. Tendremos que conectar estos 9 puntos generados mediante líneas y aparecerá nuestra esperada montaña. Sin embargo, todavía es una montañita un poco primitiva. Para darle un poco más de realismo lo que haremos será darle otra "pasada" al algoritmo.

Ahora empezaremos por la fase del diamante. La segunda pasada es diferente de la primera por dos motivos:

1.- Tenemos 4 cuadrados en lugar de uno (lógico; cada pasada deberá aumentar el número de cuadrados que debe tratar), con lo que deberemos calcular cuatro centros de cuadrado.

2.- Y la clave es la siguiente: El rango de los números aleatorios tiene que ser reducido. Comenzaremos usando, como ya hemos dicho, el rango (-1.0 a 1.0) y pasamos al rango (-0.5 a 0.5). En nuestro ejemplo, los valores centrales de los cuadrados calculados aparecerán en negro.



Finalmente, ejecutamos el proceso CUADRADO por segunda vez con 12 centros de diamantes. Ahora tendremos que calcular 12 nuevos valores.

Así que ya tendremos un *array* de 25 elementos generados. Nuestra superficie ahora se asemeja más a nuestra querida montaña. Poco a poco, sólo con ir añadiendo pasadas a nuestro algoritmo, iremos obteniendo cada vez más resolución en nuestra montaña.

¿CÓMO CODIFICAR ESTA RUTINA?

Ya comentamos antes que hay ventajas si utilizamos una implementacion de esta rutina en modo iterativo, frente al modo recursivo. El motivo es el siguiente. Un pseudocódigo para una implementacion recursiva sería el siguiente:

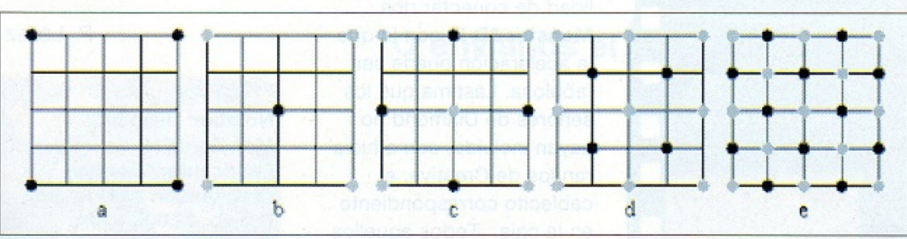
```
Ejecuta DIAMANTE
Ejecuta CUADRADO
Reduce el rango del numero aleatorio
Llama 4 veces esta rutina
```

No puede decirse que sea una rutina complicada, y no tengo dudas de que funcione correctamente. Pero tiene el problema de que algún punto deberá de ser generado sin los suficientes datos. Esto se debe a que después de la primera pasada tendremos que llamar a la rutina CUADRADO sin tener todavía las cuatro esquinas del DIAMANTE.

Por este motivo te recomendamos más el uso de una implementacion iterativa, como por ejemplo este sencillo pseudocódigo:

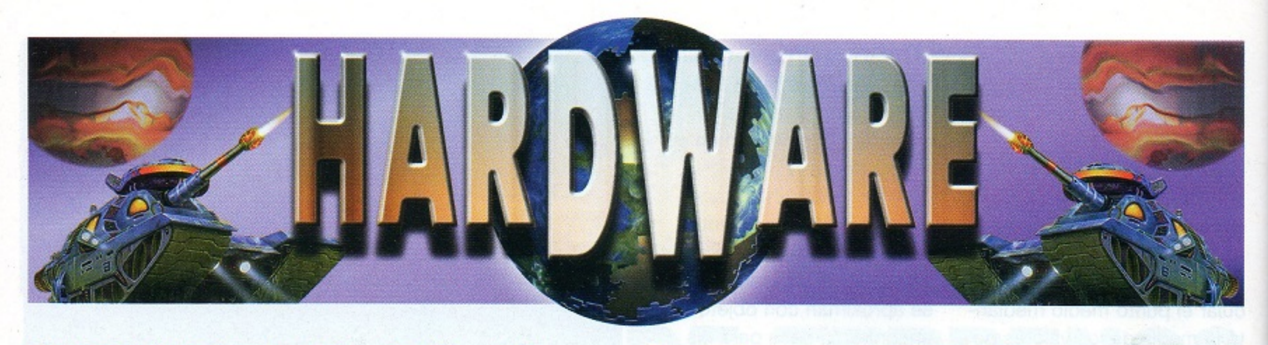
```
Mientras la longitud del cuadrado es
mayor que cero {
        Recorrer el array ejecutar
DIAMANTE para cada cuadrado.
        Recorrer el array ejecutar
CUADRADO para cada diamante.
        Reducir el rango del
numero aleatorio.
        }
```

Esta sencilla implementacion elimina el problema de las esquinas del diamante perdidas que aparecía en la implementacion recursiva. Pero vuelve el problema cada vez que se genere un punto en el vértice del *array*. Para solucionarlo y además hacer que nuestro escenario sea totalmente escalable y repetible en el espacio, sólo tendremos que tomar, como uno de los vértices del diamante de los extremos, el vértice del extremo opuesto del *array*. Así tenemos un mapa totalmente cíclico (otra forma sería darle la misma altura a todos los vértices de los extremos).



Este esquema te muestra las diferentes variaciones que tienes que aplicar en la creación de fractales.

J. RODRÍGUEZ



MONSTER 3D II

El de los videojuegos ya es, hoy, un mundo tridimensional. Diamond te proporciona una oportunidad para subirte al carro del futuro con su tarjeta que incluye el *chip* VooDoo 2.



Una vez más, el hardware ha ido muy por delante del software de entretenimiento. El *chipset* de VooDoo Graphics ha revolucionado el mundo de las tres dimensiones, pero ha pillado prácticamente por sorpresa a los programadores de videojuegos.

En efecto, todavía estamos a la espera de algún juego que sea capaz de aprovechar *realmente* las posibilidades que ofrecen las nuevas tarjetas que desde hace un tiempo se encuentran en el mercado. Este mes te presentamos otra de las tarjetas que incorpora este *chip* de VooDoo Graphics.

A pesar del retraso lúdico, Diamond, una de las compañías que más ha dado que hablar en este campo, no podía faltar a la cita. **Monster 3D II** es su opción en el mundo de las 3D, y responde ampliamente a lo que se espera de ella. Aquí comentamos la versión de 8 Mb de memoria EDO DRAM 20 ns, aunque también pondrán en circulación en estos días una de 12.

Con tres millones de triángulos por segundo y noventa millones de *pixel* por segundo, la tarjeta posee textura dual, filtro bilineal y trilineal, "mapeado" MIP por *pixel*, *alpha-blended* y *Z-buffering*. Con semejantes características, no nos extraña que a los programadores de videojuegos les esté costando ponerse al día.

La tarjeta viene acompañada por un paquete de juegos, en el que se encuentran títulos como *Incoming* y *Battlezone*, así como cuatro misiones para la última versión de *Tomb Raider*. Estos programas han sido optimizados para funcionar con **Monster 3D II**.

Existe, además, la posibilidad de conectar dos **Monster 3D II**, con lo que la aceleración puede ser fabulosa. Lástima que los señores de Diamond no hayan incluido, como hicieran los de Creative, el cablecito correspondiente en la caja. Todos aquellos que gusten de situarse en la avanzadilla del mercado caerán en la tentación de las dos tarjetas unidas. Sin embargo, nosotros ante todo recomendamos moderación y cautela; hay que esperar un poco para ver cómo se desarrolla el mercado. De todas maneras, si nos ponemos en ello la de Diamond es quizá la mejor alternativa, especialmente en su versión de 12 Mb.

P. López

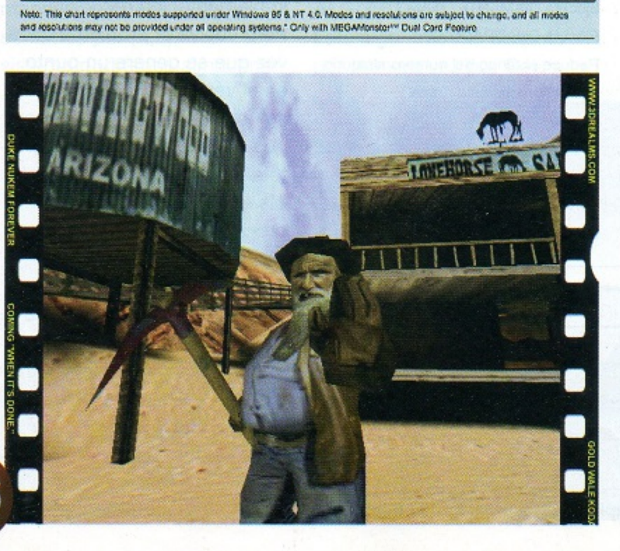
Graphics Modes

Resolution	Color Depth	Vertical Refresh rates (Hz.)						
		60	70	75	85	120	Single buffered with Z-buffer	Double buffered with Z-buffer
512x384	65K	•		•	•	•	•	•
640x400	65K		•	•	•	•	•	•
640x480	65K	•		•	•	•	•	•
800x600	65K	•		•	•		•	•
* 1024x768	65K	•		•	•		•	•

Note: This chart represents modes supported under Windows 95 & NT 4.0. Modes and resolutions are subject to change, and all modes and resolutions may not be provided under all operating systems.* Only with MEGAMonster™ Dual Card Feature







FICHA:
Nombre: Diamond Monster 3D II
Fabricante: Diamond
Distribuidor: ABC Analog
Precio: 32.000 + IVA
Valoración: 77 %



Dos importantes novedades, Starcraft y M-1 Tank Platoon II, una abriendo la lista y otra cerrándola, constituyen la carne fresca de nuestro Hit Parade de este mes. Los demás títulos se están aferrando a sus puestos con un encono endiablado.

Starcraft





Con un pie en el Mundial, este excelente programa de estrategia espacial ha logrado desbancar al número Uno del fútbol.

Fifa Soccer 98



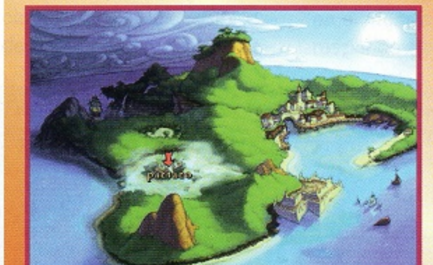




Ha cedido, pero no mucho. En estas fechas mantiene el encanto que ha atrapado a multitud de nuestros lectores.

Monkey 3



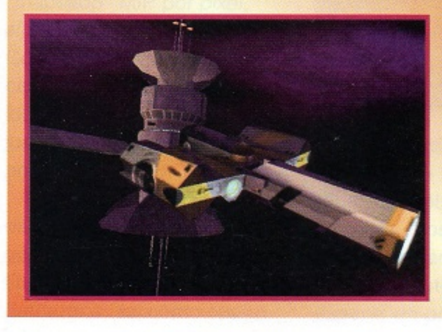


Seguramente, la mejor videoaventura de los últimos tiempos, como demuestra esta posición tras varios meses en la lista.

W. C. Prophecy







Saga espacial por excelencia, son muchos los seguidores de la enésima entrega de Wing Commander, de gran calidad gráfica.

Quake 2





El arcade 3D de la lista es el actual rey del género, que sigue proporcionando horas de diversión a todos los aficionados.

Red Baron II





Simulador de vuelo que evoca los dorados tiempos de los primeros aviadores de guerra, con el Barón Rojo a la cabeza.

G-Police





En un futuro despiadado no puede faltar un cuerpo de policía también despiadado que se dedique a erradicar el mal de raíz.

Fighting Force







Acción tridimensional para un título que cuenta con todas las bazas para dar de qué hablar a los aficionados a este género.

Seven Kingdoms

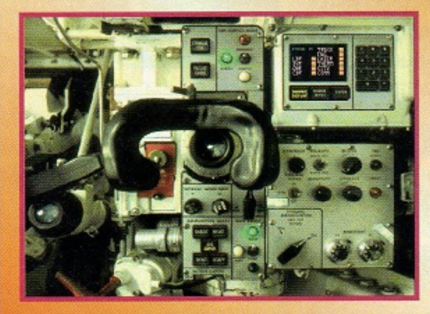




Los siete reinos de la estrategia logran mantenerse en una lista en la que todas las posiciones valen su peso en oro.

T. Platoon II





Como corresponde a un simulador de tanques, se acerca a nosotros con paso lento pero seguro. Ya veremos si logra subir.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. PC FÚTBOL 6.0
2. BLADE RUNNER
3. F-22 ADF
4. AGE OF EMPIRES
5. C. OF MONKEY ISLAND
6. FIFA SOCCER '98
7. JEDI KNIGHT
8. FLIGHT UNLIMITED II
9. WING C. PROPHECY
10. QUAKE II

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 35

A continuación mostramos los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número treinta y cinco de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **ANTONIO ALMODÓVAR RUIZ (Mérida, BADAJOZ)**
- **VÍCTOR MANUEL MENÉNDEZ (Gijón, ASTURIAS)**
- **BERNARDO GARCÍA PAZOS (PONTEVEDRA)**
- **DIEGO RUIZ SÁNCHEZ (MADRID)**
- **PATRICIA MATEO GALLEGO (OURENSE)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



STARCRAFT

Como no podía ser menos, la última creación de Blizzard cuenta con sus correspondientes trucos, los cuales deberás introducir tras pulsar la tecla **ENTER**. Después de escribirlos, vuelve a pulsar **ENTER**. Por cierto, no funcionan en modo multijugador, sólo en modo campaña.

power overwhelming: El eterno modo Dios.
show me the money: 10.000 unidades de cristales y gas.
whats mine is mine: Los minerales gratis.
breathe deep: Gas gratis.
operation cwal: Construyes más rápido.
something for nothing: Todas las mejoras.
medieval man: Mejoras de unidades gratis.



modify the phase variance: Puedes construir todos los edificios que quieras.
the gathering: Te proporcionará energía ilimitada.
black sheep wall: Ves todo el mapa.
game over man: Pierdes el juego.
staying alive: La misión nunca terminará.
there is no cow level: Completas la misión.
food for thought: Más unidades de las permitidas.
war aint what it used to be: Quita la niebla.





DIE BY THE SWORD

Nuestro juego de portada del mes pasado cuenta con unos gráficos impresionantes y con unos trucos que te harán la vida más fácil. Mantén pulsado **F1** mientras tecleas los siguientes códigos:

mukor: Modo Dios.
golrg: Personaje grande.



btiny: Personaje pequeño.
dedly: Mata al enemigo de un solo espadazo.





BALLS OF STEEL

Para acceder a los trucos de **Balls of Steel**, mientras estés jugando pulsa la tecla **Imprimir Pantalla** y teclea el código elegido:

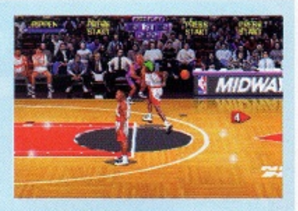
WHODUNNIT: Activa un truco.
EVIL TWIN: Dos bolas.
TRIPLETS: Tres bolas.
T-MINUS x: Donde **x** es el número de subjuego que quieres activar.
BUCKET: Recargas.
WARP CORE: Te da una bola de poder.
GRAND CANYON: Activa los bloqueadores.
MORLOCK: Incrementa el tiempo que tienes.
ELOI: Reduce el tiempo.



PITCHFORK: Te añade unos cuantos puntos.
LAST LEGS: Llegarás a la bola final.
COUCH POTATO: Te lleva al modo vídeo.

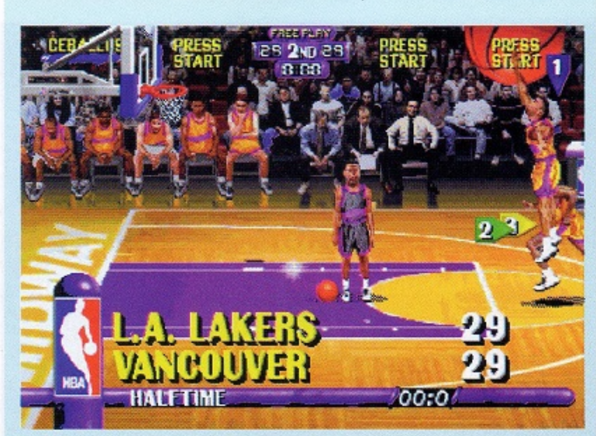
NBA HANGTIME

Este juego de baloncesto basado en la máquina recreativa de Williams cuenta con dos trucos que se activan desde la pantalla de





Versus. Teclea **461** para conseguir Turbo ilimitado o mantén pulsado el cursor **izquierdo** y pulsa el botón de **Turbo** continuamente, con lo que jugarás en un campo en el exterior.



WING COMMANDER PROPHECY

Para que te funcionen estos trucos de la última entrega de la saga *Wing Commander*, teclea estos códigos durante el vuelo:



goodtarget: Cambia el modo de "enganchar" a los enemigos.
moretunes: Activa el modo de Radio.
alswantmoreships: Puedes elegir naves enemigas. Pulsa **Z** para ello.
dynomite: Código de *Debug*: Si pulsas las teclas **CONTROL+C**, desconectas las colisiones; si pulsas **CONTROL+I**, conectas el modo Dios; si pulsas **CONTROL+K**, se autodestruye la nave; finalmente, si pulsas **CONTROL+F12**, destruyes completamente el blanco.

CLAW

Este programa de plataformas de la compañía Monolith Studios cuenta con unos cuantos trucos, los cuales son accesibles si los tecleas durante el desarrollo del juego. Son los siguientes:



MPCASPER: Invisibilidad.
MPVADER: Invencibilidad.
MPPLAYALLDAY: Te de vidas infinitas.
MPBUNZ: Serás mucho más fuerte.
MPFRANKLIN: Te da un espada eléctrica.
MPPENGUIN: Te proporciona la espada de hielo.
MPAPPLE: Energía a tope.
MPGANDALF: Magia a tope.
MPFREAK: Red.
MPKFA: Modo Dios.
MPLOADED: Te recarga la munición a tope.
MPSTOPWATCH: Marcador de tiempo.
MPPOS: Muestra la posición en la que te encuentras.
MPFPS: Número de *frames*.
MPOBJECTS: Número de objetos.
MPNOINFO: Quita los cuatro trucos anteriores.
MPLITH: Aparecen los logos y la música de Monolith.



MPMONOLITH: Igual que el anterior código.
MPLOGO: Igual que el anterior código.
MPMOONGOODIES: Tesoros saltarines.
MPSPOOKY: Invisibilidad.
MPHAUNTED: Los enemigos son fantasmas.
MPSHADOW: Sombra.
MPSUPERTHROW: Modo SuperThrow.
MPHOTSTUFF: Te da la espada de fuego.
MPWIMPY: Debilidad.
MPJORDAN: Supersalto.
MPBOTLESS: Quita el fondo.
MPMIDLESS: Quita el plano medio del juego.
MPTOPLESS: Quita el primer plano del juego.
MPINCVID: Aumenta la resolución de pantalla.
MPDECVID: Baja la resolución de pantalla.
MPDEFVID: Te devuelve a la resolución inicial.
MPJAZZY: Resolución de 320x200.
MPGOBLE: Mensaje.
MPSCORPIO: Igual que el anterior.
MPDEVHEADS: Muestra las cabezas de los programadores del juego.
MPBLASTER: Te recarga la dinamita a tope.

OVERBOARD!

Si no logras pasarte algún nivel, con estos códigos podrás elegir la fase que más te guste de este título:



Nivel 1-2: **Nave, Calavera, Pez, Ancla, Nave, Ancla.**
Nivel 1-3: **Nave, Ancla, Calavera, Nave, Ancla, Pez.**
Nivel 1-4: **Calavera, Nave, Pez, Ancla, Ancla, Nave.**
Nivel 2-1: **Pez, Pez, Ancla, Nave, Calavera, Ancla.**
Nivel 2-2: **Calavera, Ancla, Ancla, Pez, Ancla, Nave.**
Nivel 2-3: **Pez, Ancla, Nave, Nave, Nave, Calavera.**
Nivel 2-4: **Ancla, Pez, Nave, Calavera, Calavera, Pez.**
Nivel 3-1: **Nave, Calavera, Calavera, Pez, Ancla, Calavera.**
Nivel 3-2: **Pez, Calavera, Ancla, Pez, Calavera, Pez.**



Nivel 3-3: **Pez, Pez, Nave, Calavera, Pez, Nave.**
Nivel 3-4: **Nave, Ancla, Nave, Pez, Ancla, Pez.**
Nivel 4-1: **Calavera, Calavera, Ancla, Nave, Pez, Pez.**
Nivel 4-2: **Nave, Ancla, Calavera, Pez, Pez, Ancla.**
Nivel 4-3: **Calavera, Nave, Calavera, Calavera, Pez, Nave.**
Nivel 4-4: **Nave, Pez, Nave, Pez, Nave, Ancla.**
Nivel 5-1: **Ancla, Nave, Pez, Calavera, Pez, Nave.**
Nivel 5-2: **Pez, Nave, Ancla, Calavera, Nave, Pez.**
Nivel 5-3: **Nave, Pez, Calavera, Ancla, Ancla, Calavera.**
Nivel 5-4: **Calavera, Nave, Ancla, Pez, Nave, Calavera.**

BATTLEZONE

Este juego de Activision cuenta con varios trucos. Para acceder a los mismos, mantén pulsadas las teclas **MAYÚSCULAS** y **CONTROL** y teclea estos códigos:

BZBODY: Tendrás en tu poder un escudo infinito.
BZFREE: Serás invencible con los recursos infinitos.
BZRADAR: Ver todo el mapa.
BZTNT: Munición infinita.





¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es

A FONDO

LA PESADILLA TURCA

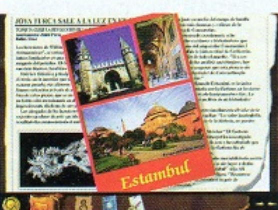
Unos traficantes de antigüedades están vaciando la hermosa Turquía de sus tesoros ancestrales. Si quieres vengar la muerte de tu amigo y librarte de la cárcel, resuelve La Pesadilla Turca.

Después del viaje te encontrarás con la policía en el apartamento de Emre. Cuando se marchen, examina el dibujo que hay sobre la mesa. A continuación recoge el dibujo que hay dentro de la caja de madera. Entra en la otra habitación y examina el escritorio. Mira las fotos y anota la secuencia de colores. Cuando el teléfono suene, contesta la llamada, examina el paquete y lee la carta y el artículo del periódico. Recoge la cámara y examina las



estanterías. Deberás leer los siguientes libros: "El arte de las alfombras" (oculta una llave), "La historia secreta", "Tesoros turcos", "Topkapi" e "Ingeniería romana". Acércate al otro armario de la habitación y mira las fotos. Cuando el teléfono vuelva a sonar, responde y viaja hasta la mezquita de Sulimán.

Intenta entrar en la mezquita y deja los zapatos en la entrada. Explora el edificio y vuelve al exterior. Muestra la foto de Emre al chico de la puerta y habla con él.



Examina los zapatos rosas y recoge la nota que contienen; cuando la tengas, dirígete al hotel Londres.

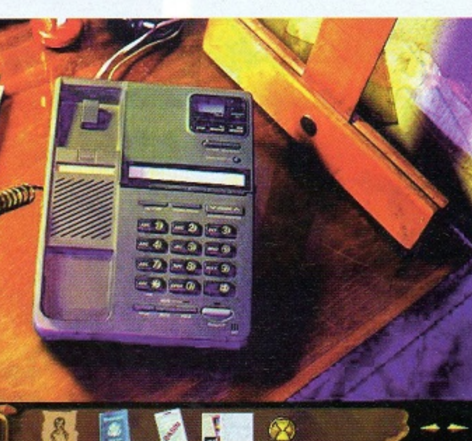
HOTEL LONDRES

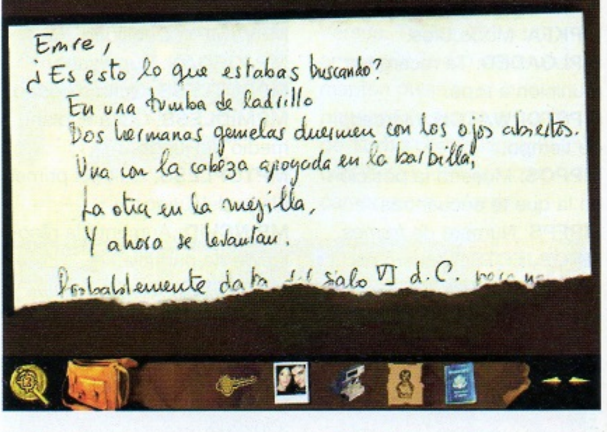
Ve hasta el recepcionista y entrégale el recibo para que te dé un paquete. Abre el paquete y examina su contenido. Cuando termines, regresa al mapa y elige la Basílica Cisterna como destino. Entrega la entrada al guarda y recoge un folleto del mostrador, que incluye una foto de la columna de las lágrimas.

Baja por las escaleras y recorre el monumento hasta que encuentres el cadáver de Emre; en ese momento te atacará el asesino. Para librarte de él dispara el *flash* de la cámara de fotos. Corre hacia la salida hasta que te encuentres con el guarda. Después de responder a las preguntas del detective Akalin, ve a la tienda de Mehmet.

Habla con Mehmet y recuerda el apodo de Emre: Afacan. Regresa al apartamento de Emre y enchufa el
















aparato que recogiste en el hotel al cable que hay sobre el escritorio. Cuando esté cargado, unos individuos entrarán en el apartamento. Sal por la puerta que se esconde tras la alfombra que hay enfrente del escritorio y observa a los intrusos por la puerta entreabierta.

Regresa al piso y abre el baúl que hay junto al escritorio. Abre la caja pulsando los siguientes botones: rojo, verde, morado, amarillo, naranja, azul oscuro y azul claro. Examina el diagrama del escáner y prueba ahora a usarlo. Introduce como clave Afacan; después de que se deniegue el acceso, vuelve a la tienda de Mehmet.

LA TIENDA DE ALFOMBRAS

Utiliza la llave para entrar en la tienda y recoge las tijeras y el lápiz. Localiza la bolsa azul que está junto a la puerta y recoge su contenido.

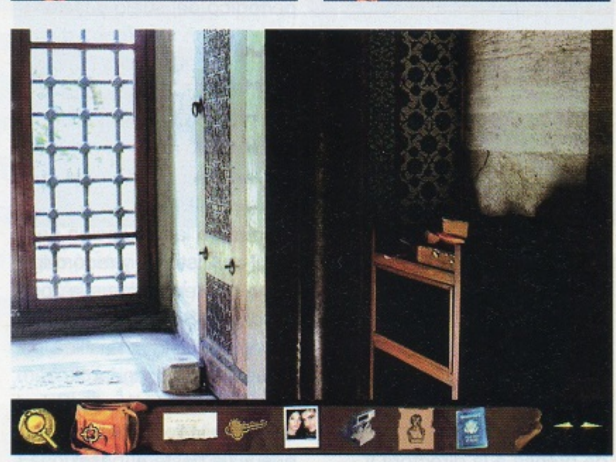




Lee el libro y utiliza el lápiz para leer el mensaje del bloc de notas. En la parte posterior de la tienda localiza la etiqueta de una de las alfombras y córtala: oculto tras la etiqueta hay un medallón que debes coger. Ha llegado la hora de visitar la universidad de Estambul.

Habla con la chica y muéstrale el escáner. Después de verlo estará dispuesta a hablar. Una vez dentro de la simulación, recoge el pergamino del sofá y léelo

Examina el *puzzle* que hay encima de la mesa: el objetivo es conseguir seis líneas de cuatro piedras. Para lograrlo sólo tienes que construir dos triángulos, uno como el que había dibujado Emre en su apartamento y otro invertido. Cuando el *puzzle* esté ya resuelto, recoge la carta y el cilindro del sofá y examina la zona sin datos. Sal de la simulación y habla con Sharife.



LA MEZQUITA DE SULIMÁN

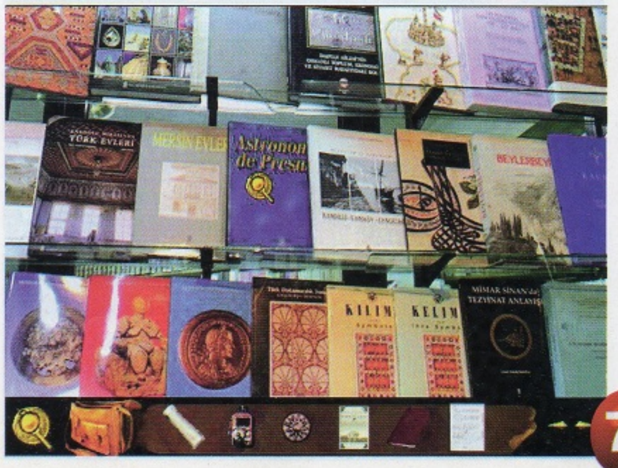
Deja los zapatos fuera y entra en el edificio. Avanza hasta el fondo y usa el escáner para guardar una imagen de la misma. También debes digitalizar una semiesfera de madera. Habla con el chico antes de salir de la mezquita.

Vuelve a la universidad y entrega el escáner a Sharife para que cargue los datos que tiene. Entra en la simulación y coloca el panel en la puerta. Esa parte ya está solucionada, pero falta la parte superior. Abandona la simulación y dirígete a Santa Sofía. Abre el desagüe y tira la piedra en su interior. Localiza a Hillary Pebbles y habla un poco con ella.

Entra en la biblioteca otomana y enseña la foto de Emre a la chica que encontrarás allí. Habla con ella y luego escanea el azulejo que hay sobre la mesa. Regresa a la universidad y vuelve a la simulación después de que Sharife cargue los datos.

Coloca el fragmento que falta y pasa a la siguiente habitación. Entra en la biblioteca imperial y examina el reloj. Coloca el cilindro en el hueco libre, sitúa el reloj en las 12:00 y pulsa el cilindro izquierdo; luego las 6:30 y el cilindro central; por último, las 3:45 y el cilindro derecho. Coge la llave y la copa, localiza el interruptor del agua y acciónalo.





A FONDO

En el oasis imperial acércate a la fuente. Corta el agua y coloca la copa. Vuelve a permitir el paso de agua y se abrirá un pasadizo secreto. Baja por el pasillo del harén y, después de abrir una puerta bastante difícil de ver, llegarás hasta un cofre con un tesoro. Usa la llave para abrirlo y encontrarás un anillo de rubíes. Sal de la simulación.

EL MUSEO

Habla con Sharife. Después de que te presente a Eskander dirígete al museo arqueológico. Entra en el edificio principal y sube las escaleras. Muestra el carné de prensa a la directora y habla con ella en su despacho. Cuando termines de hablar con ella ve a la exposición de la planta baja y localiza a Nuray. Sal del museo y habla con el policía mostrándote cooperativo.

En la puerta del apartamento de Emre te espera Sharife. Habla con ella y ofrécele tu ayuda. Recoge el periódico del suelo y léelo fijándote en los signos del zodíaco. Lee la nota clavada en el marco de la puerta y sube al apartamento. Recoge del suelo la cinta de casete y escúchala en el equipo de Emre.

Entra en la simulación de la Basílica Cisterna y recórrela hasta que encuentres la zona sin datos. Sal de la simulación y ve hasta la basílica real. Intenta escanear la columna; no podrás hacerlo debido a la humedad, así que viaja hasta el bazar.

Ignora al primer vendedor y ve hasta la librería. Habla con el dueño y recoge el libro marcado por Emre. Antes de irte examina el libro de los signos del zodíaco. El siguiente destino es Arasta.









Entra en la tienda y compra una de las bolsitas; ábrela y examina lo que contiene. Vuelve al museo y muestra a la directora el libro de Emre y, a continuación, el dibujo que encontraste al principio en el apartamento de Emre.

En la exposición bizantina habla con Hillary y enséñale la foto de la columna. Te dirá que hay una similar dentro del foro de Teodosio.

EL FORO

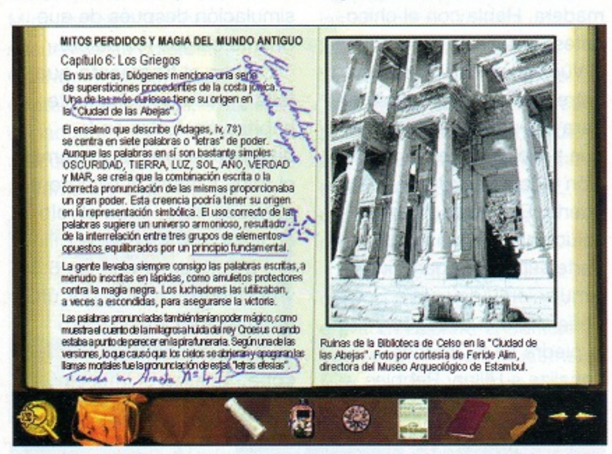
Localiza la columna y usa el escáner. Cuando termines aparecerá de nuevo el matón. Huye hacia los arbustos que hay a la izquierda del coche aparcado; en tu escapada te encontrarás con Eskander, que te llevará a la torre Galata. Tras la conversación con Eskander, entra en la simulación de la basílica, busca el pilar y coloca los datos que faltan. Recorre la basílica y recoge los objetos que hay diseminados por la rampa sur, la pared este, la esquina sudoeste, la pared oeste, el centro y la pared norte. Cuando estén todos, dirígete a la esquina noroeste y quita las baldosas sueltas con la palanca que debes haber recogido.

Utiliza una especie de asa para girar las cabezas. Una debe quedar vertical y la otra mirando a la derecha. Cuando suba el conjunto tendrás que construir un artefacto romano como el del libro. Coloca el soporte triangular en el lado izquierdo y el otro en el derecho. A continuación, sitúa la cuerda entre los dos. Coloca el bloque de madera más alto en el agujero del fondo y luego otro en el centro. El siguiente objeto es la rueda, luego el otro soporte y por último la cuerda y los forceps.

Baja los forceps y cuando se enganchen a la piedra haz girar la rueda. En el momento en que llegue al punto más alto, coloca la palanca bloqueando la rueda. Examina el hueco que queda al descubierto y descubrirás el abanico; recógelo y sal de la simulación. Entra en el bar del hotel Londres y habla con Akalin. Cuando termines, regresa a la universidad.

BIBLIOTECA DE ÉFESO

Habla con Sharife y entra en la nueva simulación. Entra en la biblioteca y recoge los pergaminos. Después de leerlos, ve hasta una de las



MITOS PERDIDOS Y MAGIA DEL MUNDO ANTIGUO

Capítulo 6: Los Griegos

En sus obras, Diógenes menciona una serie de supersticiones procedentes de la costa jónica. Una de las más curiosas tiene su origen en la "Ciudad de las Abejas".

El ensalmo que describe (Adages, iv, 78) se centra en siete palabras o "letras" de poder. Aunque las palabras en sí son bastante simples: OSCURIDAD, TIERRA, LUZ, SOL, AÑO, VERDAD y MAR, se creía que la combinación escrita o la correcta pronunciación de las mismas proporcionaba un gran poder. Esta creencia podría tener su origen en la representación simbólica. El uso correcto de las palabras sugiere un universo armonioso, resultado de la interrelación entre tres grupos de elementos opuestos equilibrados por un principio fundamental.

La gente llevaba siempre consigo las palabras escritas, a menudo inscritas en lápidas, como amuletos protectores contra la magia negra. Los luchadores las utilizaban, a veces a escondidas, para asegurarse la victoria.

Las palabras pronunciadas también tenían poder mágico, como muestra el cuento de la milagrosa huida del rey Croesus cuando estaba a punto de perecer en la pira funeraria. Según una de las versiones, lo que causó que los cielos se abrieran y apagaran las llamas mortales fue la pronunciación de estas "letras efesias".

Tienda en Arasta Nº 41

Ruinas de la Biblioteca de Celso en la "Ciudad de las Abejas". Foto por cortesía de Feride Alim, directora del Museo Arqueológico de Estambul.





Estas réplicas de piedra de las famosas Letras Efesias proporcionan salud, riqueza y virtud al comprador. En la antigüedad, se creía que estas palabras tenían un poder especial, estaban dotadas de la magia sagrada de los dioses -no sólo las piedras en las que están grabadas, sino también la pronunciación de las mismas-. También se cree que un luchador obtendrá la victoria si lleva estas piedras consigo, y sus enemigos le vencerán cuando consigan arrebatárselas.



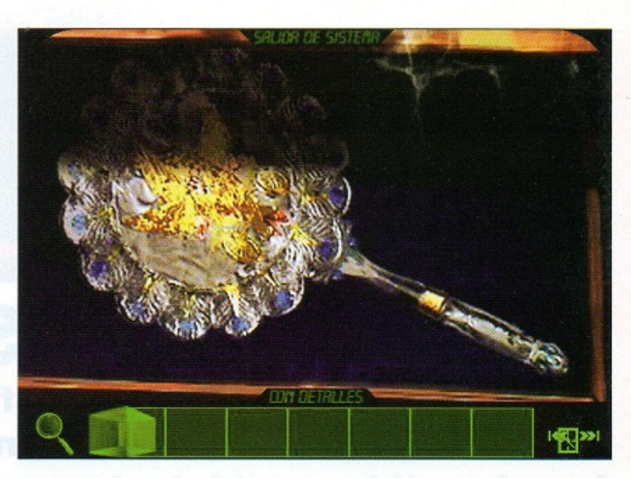




esquinas y comprueba que las palabras colocadas en la pared son incorrectas. Abandona la simulación y escanea las palabras que contenía la bolsa que compraste en la tienda de Arasta. Haz que Sharife cargue los datos y vuelve a entrar en la simulación.

En la esquina sustituye pensamiento por oscuro, conocimiento por verdad, sabiduría por año y virtud por mar. Entra por la nueva puerta que se abre y baja hasta el sarcófago. Como los datos también son incorrectos, sal de la simulación y ve al museo arqueológico. En lugar de entrar en el museo, continúa hasta el fondo y escanea el sarcófago que allí se encuentra. Al salir verás al detective Akalin y a Nuray Uchan hablando. Cuando el policía se vaya, charla un rato con la chica.

Vuelve a la universidad y escanea el anillo y el medallón. Entrega el escáner a Sharife y entra otra vez en la simulación. Baja hasta el sarcófago y coloca la imagen recién escaneada. Coloca el medallón en el hueco del sarcófago y pasarás al templo de Artemisa.



EL ZODÍACO

Examina el templo y recoge unas pequeñas piedras que representan los signos del zodíaco. En el exterior debes recoger más símbolos (en la parte exterior derecha del templo también hay un símbolo). Localiza una puerta dentro del templo y usa el anillo para abrirla, sube por las escaleras y mira la estatua de Artemisa. Antes de descender busca el último signo del zodíaco que te falta. Cuando los tengas todos ve hasta una mesa que hay a los pies de la estatua.

Para identificar qué símbolo es cada cual, puedes usar el periódico o bien las constelaciones del libro del bazar. Una vez que sepas a qué signo pertenece cada piedra podrás resolver el *puzzle*. Para hacerlo coloca de izquierda a derecha en la mesa los siguientes símbolos: Piscis, Acuario, Capricornio, Sagitario, Escorpión, Libra, Virgo, Leo y Cáncer. Si los colocas correctamente, la simulación terminará de golpe y recibirás una buena bronca de tu ayudante Sharife.





CONSTRUCCIONES GORDIAN

Vuelve al museo y sube al despacho de la directora. Habla con ella y obtendrás las primeras pruebas de quién está detrás del robo de antigüedades. Sal del museo y entra en el bar Nargile; fíjate en los números en verde que hay sobre el mostrador y anota el 7049. La siguiente parada es el edificio de Gordian. Para entrar utiliza el código 7049. Una vez dentro sube en el ascensor y llegarás a un despacho.

Recoge los papeles que hay sobre el libro abierto, sal del edificio y examina los papeles que has obtenido. La mayoría están firmados por Eskander. Busca a Sharife en la torre Galatta y enséñala los papeles que has robado. Sin embargo, aún son necesarias más pruebas para encarcelar a Eskander.

Entra en la simulación de Santa Sofía y recoge el yelmo, el compás, el cáliz, el frasco y la esfera que están diseminados por el edificio. En la nave principal y hacia la derecha hay unos círculos pintados en el suelo. Coloca allí el cáliz y a continuación el compás.

LA CUENTA ATRÁS

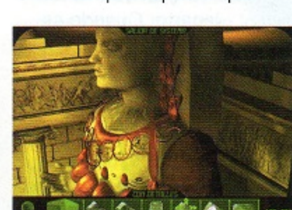
Sube al corredor de la parte superior del edifico y coloca el frasco dentro del círculo amarillo que se encuentra en el suelo. De nuevo en la nave principal, coloca ahora la esfera. Cuando recojas la diadema, la simulación se volverá inestable.

Desde este momento tienes un tiempo limitado para probar la culpabilidad de Eskander y no ser detenido. Sal deprisa por el desagüe y entra en la simulación del disco duro.

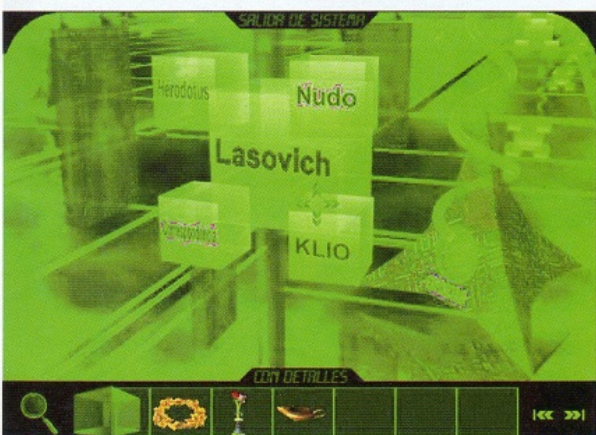
Recorre la zona hasta que llegues a una habitación en la que se encuentran las piezas que han sido robadas. Pulsa en el agujero de la pared y llegarás hasta el mismo corazón del sistema. Pulsa en "Nudo" y luego en "Transacciones". Pulsa "Exportar" y luego "Laboratorio" y "Exportar" de nuevo. Si lo haces antes de que se cierre el sistema, la pesadilla turca llegará a su fin.

Á. L. Mozún









A FONDO

SIGN OF THE SUN

El sol abre sus puertas a los aficionados a las videoaventuras... Si todas tus neuronas se han derretido en el intento, aquí te ofrecemos paso a paso el camino que tienes que seguir.

Después de abandonar el círculo de energía aparecerán dos firones. Para acabar con ellos dispara con la pistola al cristal de la cúpula. Cuando desaparezcan, salta por el agujero hasta la parte inferior del complejo. Recoge del suelo la recarga de energía y pon a punto el traje. Camina hacia la derecha y recoge la antorcha que hay junto a la estalagmita y enciéndela con la lava que hay en la habitación inicial. Regresa hacia la izquierda hasta llegar a una habitación con una reja. Recoge la máscara, el gancho y la cuerda. A continuación, vuelve hasta la estalagmita varias veces hasta que se decida a hablar un poco contigo.

Cuando lo haga, une la cuerda y el gancho, coloca la cuerda en la estalagmita y cruza el abismo manteniendo el equilibrio con la ayuda de los cursores. Sal de la cueva por la salida del fondo y entra de nuevo por la abertura de la derecha. Coge el paquete de energía, vuelve al exterior y recoge el cristal del suelo. Recoge la piedra que hay junto al abismo y lánzala al otro lado. Cruza por la cuerda y recoge la piedra.

Vuelve hasta la habitación de la máscara y deposita la piedra en el sensor de peso. Cuando



aparezca el pájaro mátalo y pasa a la habitación de la izquierda. Recoge la otra mitad del cristal y une las dos partes. Coloca el cristal en la mesa de la habitación del pájaro y recoge los cristales que brillan en las paredes. Vuelve a la habitación de la izquierda y coloca los cristales en la pared. Recoge del suelo los trozos de estatua y entra en la habitación del gato.

Reconstruye las dos estatuas sobre los círculos rojos. Si lo haces bien se iluminarán los bigotes del gato. Cuando termines podrás recoger el primer ojo de oro.



LOS CANALES DE LAVA

Vuelve a la pantalla inicial y desciende hasta una habitación en la que hay un lagarto verde. Baja por el ascensor y golpea al lagarto. Cuando se marche recoge la gema y colócala en el agujero. Usa de nuevo el ascensor para recoger la vara de la parte superior. Desciende y sigue hacia la derecha hasta subir al bote; elimina al lagarto y recoge el ancla.



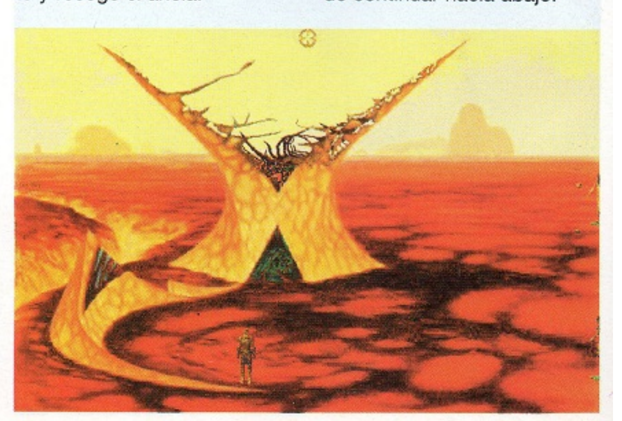


En la siguiente pantalla ancla el bote y recoge la flauta. Continúa hacia la parte superior y ahuyenta al monstruo con la flauta. A continuación ancla el bote y registra los agujeros de la pared. Sigue hacia el sur hasta llegar a una isla. Recarga la vara en la base de la estatua. Vuelve a ascender por el canal y sigue hacia la derecha; elimina al reptil disparando la vara. Antes de continuar hacia arriba recoge la urna.

Destruye los menhires con la vara y recoge la barra metálica que sostiene la estatua. Ve hacia el sur por dos veces y ancla el bote antes de continuar hacia abajo.

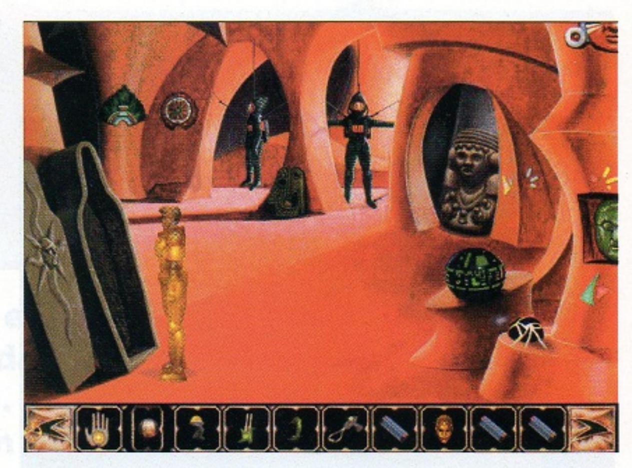












Utiliza la barra para limpiar la boca de la fuente. A continuación utiliza la llave para abrir un compartimento que contiene unas pepitas de oro. Coloca las pepitas en la urna y, tras derretirlas en la lava, coloca el líquido dentro del molde. Por último, tira de la palanca para enfriar el metal. Recoge la nueva mitad de la máscara y dos mitades de ojo. Junta las piezas para obtener un nuevo ojo y la máscara completa.

Regresa al bote y asciende hasta que puedas continuar hacia la derecha. Coloca los dos en las aberturas y se abrirá una puerta por la que podrás abandonar los canales.

EL EDIFICO CENTRAL

Sal de la nueva habitación por la puerta de la izquierda, libera al prisionero y quítate de su camino inmediatamente. Sigue hacia la derecha y coge la llave. De la parte superior de la habitación recoge la cuerda y la tarjeta con el código de colores.

Estos dos objetos están dentro de sendos compartimentos en forma de pirámides. Sigue hacia la izquierda, elimina al firón y utiliza el ordenador para escuchar el último mensaje. Acércate a la máquina de la izquierda y pulsa el botón cuando la luz ilumine los colores de la tarjeta para obtener una poción. Cuando se encuentre lista, recoge la botella.

Entra en la habitación inferior y elimina a los cuatro firones, coge el artefacto de la mesa y usa la llave en el agujero de la misma para recoger una pistola láser. Vuelve a la habitación donde está el cadáver del prisionero. Corta la reja con el láser y desciende con ayuda de la cuerda.

Entrénate en el uso de la tabla deslizante que recogiste anteriormente y luego sigue avanzando; cruza el río de lava con la tabla. Después de la reunión con otra de las razas que viven en el sol intenta coger la tarjeta; destruye al monstruo varias veces hasta que puedas recogerla. Utiliza la tarjeta para obtener el acceso hasta el ascensor.

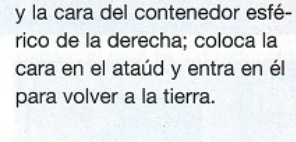
Sal al exterior y utiliza el protector que te dieron los alienígenas en la reunión. Ve hacia la izquierda, recoge la piedra y vuelve a la pantalla inicial. Coloca la piedra en el suelo y recoge el objeto de la ventana. Coge la piedra y colócala en su posición original; luego dispara con el objeto que acabas de recoger y aumentará de tamaño permitiéndote alcanzar un nuevo objeto. Vuelve al interior del edificio y usa el este último para abrir un panel y hacerte con el tercer artefacto.

De nuevo en el exterior, ve hacia la derecha y usa el abridor y a continuación el último objeto recogido para penetrar en el interior del edificio. Para deshacerte de este firón utiliza la poción que fabricaste anteriormente. Recoge el transportador que se encuentra en el suelo y utilízalo. Recorre toda la zona hasta que llegues al generador y coloca la bomba. Regresa al edificio con los guardias en la puerta y entra esquivando sus disparos.

Recoge la muestra de metal y la cara del contenedor esférico de la derecha; coloca la cara en el ataúd y entra en él para volver a la tierra.

DE VUELTA A LA TIERRA

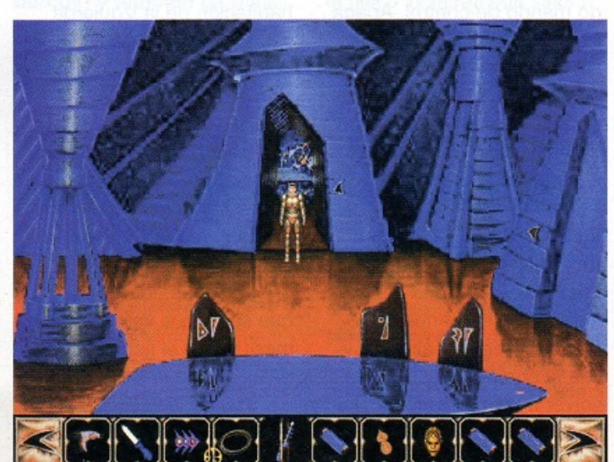
Después de salir del sarcófago recoge la maza y pórtala como defensa. Recoge de los alrededores las seis partes de dos nuevas estatuas que debes reconstruir. En la parte izquierda debes colocar la del cocodrilo y en la derecha la del pájaro. Ve a la puerta del templo y recoge el hechizo y

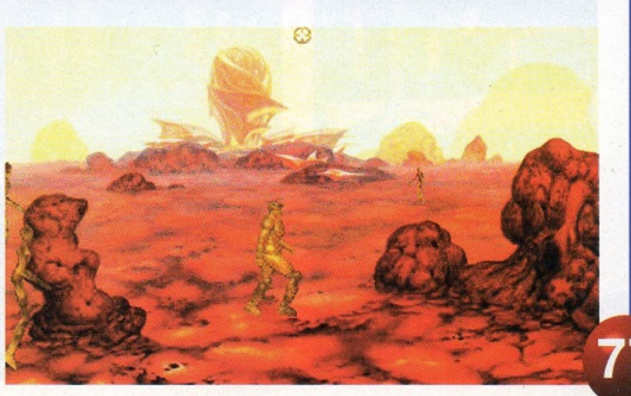
















la esfera. Entra en el templo y habla con el árbol, después de hablar ve hacia la derecha y pulsa en la mano de piedra para recoger el ramo de rosas. Repite la operación en la zona izquierda y obtendrás una copa.

Regresa hasta la estatua del cocodrilo y recoge unas lágrimas en la copa. Vuelve al templo y entrega la copa al árbol. Recoge la gema y colócala en la estatua del pájaro (al fondo a la izquierda). Habla con el árbol otra vez y te entregará una rama a cambio de las rosas. Por la rama el pájaro te dará una pluma. Coloca la pluma en la estatua de la derecha y te dirá que también tiene sed. Recoge la copa que hay en el árbol y ve hasta la estatua del pájaro.

Cuando el insecto te robe la copa utiliza el hechizo y entra en el árbol a por ella. Recoge el líquido de la estatua y vuelve al templo. Como premio, conseguirás una nueva vara. Avanza hasta la puerta y coloca la esfera en el agujero de la puerta. Cuando las estatuas cobren vida, destrúyelas con ayuda de la maza. Una vez estén destrozadas, coloca la vara en el agujero del suelo para abrir la puerta al interior del templo.

DENTRO DEL TEMPLO

El trono del centro de la habitación controla el resto de las habitaciones que pueden rotar. En cada una de estas habitaciones asegúrate de apagar las llamas para recoger todos los objetos posibles. En algunas de las habitaciones aparecerán esqueletos que debes eliminar para poder continuar.











Entra en la habitación superior y recoge la pieza del mural y la llave azul que oculta. En la habitación de la derecha recoge dos nuevas piezas y la espada. Utiliza la llave para abrir la estatua azul y coge el corazón que contiene. Coloca las tres piezas en el trono y vuelve a la habitación superior. Sitúa el corazón en la estatua y después utiliza la espada para conseguir uno de los mandos de control.

Vuelve al trono y recoge los objetos que antes ocultaban las llamas. En la habitación de la izquierda recoge con ayuda del guantelete tres objetos de las llamas. Ten en cuenta que una de las bocas en llamas no la ves, puesto que está en la pared inferior.

Los objetos son la llave roja, un apagador y el segundo mando de control. Apaga las llamas de la habitación superior y recoge los objetos que quedan al descubierto. Coloca los controles en otro y sienta a James en él. Utiliza el cursor izquierdo para girar las habitaciones.

En las cuatro nuevas habitaciones utiliza el apagador para extinguir todas las llamas y conseguir nuevos objetos. Regresa al trono y usa el cursor derecho para volver a las habitaciones iniciales. Entra en la habitación de las estatuas y abre cada una con la llave correspondiente. Conseguirás un huevo de dragón, varias piedras y un cuadrado de colores. Vuelve a utilizar el cursor izquierdo para rotar las habitaciones.



Entra en la habitación superior y lleva con la copa veneno para rellenar los cuencos de la habitación de la derecha. Si colocas cada color en el orden correcto, el líquido no se desvanecerá. Cuando termines, recoge el ídolo del suelo.

ÚLTIMAS ACCIONES

Entra en la habitación inferior y deposita el huevo de dragón en el suelo. Elimina las cuatro cabezas y recoge los cuatro trozos de piedra que dejarán al desaparecer. En la habitación de la izquierda usa el cuadrado para conseguir el segundo ídolo.

Vuelve al trono y utiliza cinco veces el cursor derecho para rotar las habitaciones. Sal por la habitación superior y coloca los ídolos en las paredes. A continuación, sitúa los trozos de piedra en los dos dragones para que se abra la salida. Pon la máscara en el esqueleto que descansa en la silla y disfruta del final de la aventura.

Á. L. Mozún



Como en meses anteriores, aquí está la redacción al completo dispuesta a resolver vuestras dudas místicas acerca del mundo del videojuego y los ordenadores. Como ya sabéis, alguna carta o un *e-mail* "interesante" centrarán mucho más nuestra atención.

E-MAILS VARIOS

Me gustaría saber si ampliando de Pentium a Pentium MMX se amplía también la tarjeta gráfica, o si funciona mejor y no se cortan tanto los juegos.

MIGUEL MONFORTE
(ib307813@public.ibercaja.es)

Respuesta: Cuando pasas de Pentium normal a MMX no se amplía la tarjeta gráfica, sino sólo el conjunto de instrucciones del procesador, las cuales mejoran diversos apartados del equipo, entre ellos el gráfico. Desde luego que te funcionará mejor y se te cortarán menos los juegos, pero no por pasar a MMX (la mayoría no están implementados para ello), sino por el aumento de velocidad del equipo.

Estoy interesado en simuladores navales (al estilo de Flight Simulator pero en barcos) y también de billar. ¿Cuáles me recomendáis?

JOSÉ GARCÍA
(jggbarna@yahoo.es)

Respuesta: Lo de los barcos es relativamente fácil, porque en nuestro país ahora mismo sólo encontrarás *Sail 2000* a través de la distribuidora Proein, S.A. (mira los Teléfonos de Interés en la página de Próximo Mes). Respecto al billar, para nosotros los mejores son *Virtual Pool 2* y *Virtual Snooker*, ambos de Interplay.

WARCRAFT Y STARCRAFT

- He visto en las tiendas el nuevo juego de Blizzard Starcraft, y mi pregunta es: ¿cada caja donde aparece una especie distinta es un juego diferente, o son los tres juegos iguales?
- ¿Van a sacar Warcraft III?
- ¿Cuándo saldrá a la venta Age of Empires II y más o menos cuánto costará?
- ¿Me podéis dar direcciones de Internet para ver fotografías *manga*?

JAVIER TORAL MORENO
(MADRID)

Respuesta: Lo de las tres cajas diferentes de *Starcraft* es una simple maniobra de *marketing*, ya que el juego es el mismo. Simplemente elige la caja que más te guste y disfruta de este excepcional programa.

Acerca de *Warcraft 3* sólo hay rumores y rumores, pero el único *Warcraft* que saldrá despues del verano será *Warcraft Adventures*, una aventura gráfica de los chicos de Blizzard. Acerca de uno nuevo de estrategia... ya os informaremos en su día.

El lanzamiento de *Age of Empires 2* se anunciará seguramente en el próximo E3, así que todavía no se sabe fecha, y mucho menos precio aproximado.

Para las direcciones de *manga* en Internet, consulta todos los meses nuestra sección Mangamanía.

FERIAS Y SIMILARES

En los últimos números me he dado cuenta de que hacéis referencia al próximo E3 como punto de referencia acerca de diversos juegos que están próximos a aparecer, lo cual me ha planteado varias preguntas:
- ¿De verdad es el E3 el punto de referencia en el mundo del videojuego?
- ¿Puede todo el mundo ir a ver los nuevos juegos de las diferentes compañías?
- ¿La feria es sólo para videojuegos de PC, o se pueden ver productos de otras plataformas?

ALFREDO PUIG BALLINA
(Carlet, VALENCIA)

Respuesta: La verdad es que el E3 se ha convertido en punto de referencia por méritos propios. En sólo tres ediciones (y la próxima cuarta) ha conseguido desbancar a monstruos consagrados como el CES de Las Vegas (que ahora se dedica más al multimedia) y el ECTS londinense, el cual se vio reducido a una única edición otoñal debido al imparable ascenso del E3. Se trata de una feria gigantesca donde se da cita lo más granado del sector del videojuego.

Respecto a lo de ir al E3, primero tienes que tener en cuenta la "pasta". Entre vuelos, hoteles y demás se pone en una cantidad bastante elevada. Después debes acreditar que tienes más de 18 años, ya que no se admiten menores de edad, y además debes convencerles de que trabajas en el medio para que te permitan pagar la abusiva inscripción... Así que, si no eres un profesional de verdad, te saldrá todo por un dinero horrible para sólo tres días de feria.

La feria no es sólo para juegos de PC, sino que también se dan cita las grandes compañías de videoconsolas y de periféricos.

SOMOS TODO VUESTROS...

A estas alturas ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

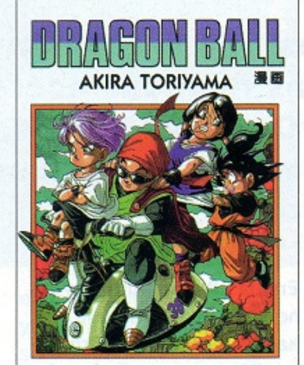
Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

漫 MANGAMANIA

DRAGON BALL 36

Distribuidor: PLANETA

Os habréis dado cuenta de que hacía bastante tiempo que no os hablábamos de los libritos de **Dragon Ball** del genial Akira Toriyama. Sin embargo, con la llegada de este tomo 36 aparece una variación en la historia que debéis tener en consideración. Así, en el tomo 35 tanto Célula como Goku fallecen,





sobre todo este último, que ya no puede ser resucitado con las bolas del Dragón Sheu-ron. Así pues, el 36 comienza varios años después y nos cuenta las aventuras desde la perspectiva de Gohan, su hermanito Goten, Tranks de pequeño y Biddle, la hija de Mr. Satán. Si no sabías cómo iba **Dragon Ball**, éste es, pues, un buen momento para acercarse a ella.

DOKAN 2

Distribuidor: ARES INF.

Ha llegado hasta nosotros el segundo número de **Dokan**, y hay que reconocer que ha mejorado en todos los sentidos. En esta nueva entrega, la maquetación es bastante más sólida, así como los contenidos que en ella se tratan.

En efecto, encontramos curiosos reportajes acerca de Yadamon o Utena, y uno acerca de lo ocurrido en el última capítulo de la tan esperada *Dragon Ball GT*, que a este ritmo nunca llegará a nuestro país. Al igual que el mes pasado, el CD-ROM se encuentra repleto de detalles bastante interesantes para cualquier aficionado al *manga* y al *anime* que disponga de un ordenador personal. Esperemos que los autores se mantengan en esta buena línea.

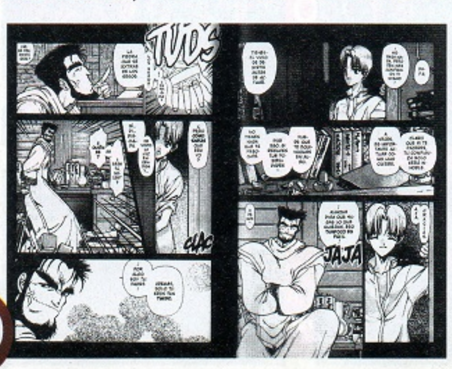




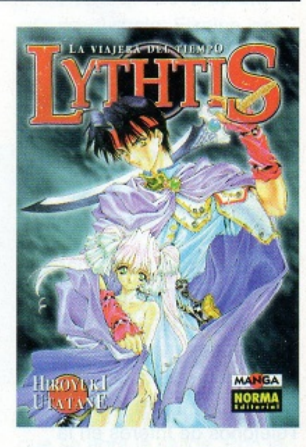
LYTHTIS

Distribuidor: NORMA EDITORIAL

La editorial Norma, dentro de su colección Gran Volumen, nos ofrece el primer tomo de otro trabajo del excelente Hiroyuki Utatane, creador entre otras de la excelente serie *Seraphic Feather*. Su nombre, **Lythtis**, se refiere a una poderosa muchacha guerrera que siempre va acompañada de su hermano, un duro dragón.



Estos últimos son muy apreciados, ya que el que posea el rubí que se oculta tras el cerebro de un dragón adulto tendrá riquezas y gloria sin limites. También hay que destacar que, durante todo el cómic, la protagonista, Lythtis, se desplaza por el tiempo, al estilo de los *flash-backs* habituales en el cine, lo que al principio nos pierde al situarnos en la historia, pero que tiene una explicación lógica al final del tomo... que no adelantaremos.



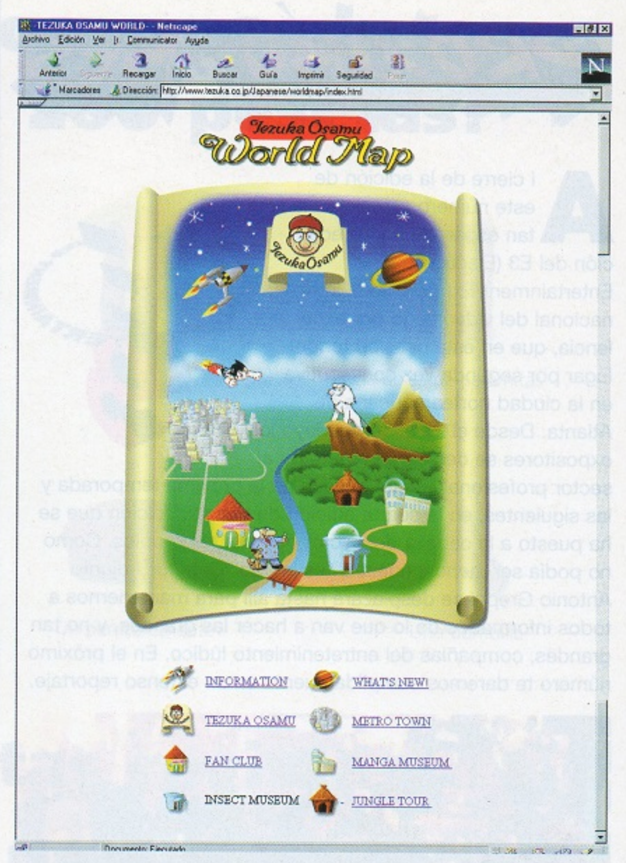
Tanto su calidad de dibujo como la de la historia hacen que se trate de un libro de lo más recomendable para los aficionados al género.

PÁGINAS INTERNET





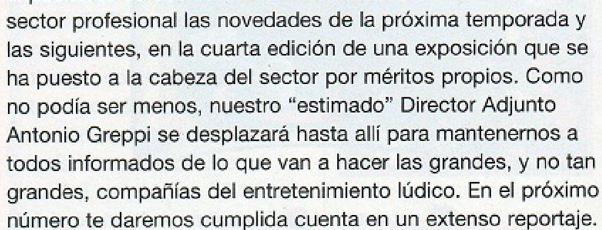
Un autor clásico del *manga* aterriza en nuestra sección referida a Internet. El desaparecido Osamu Tezuka, considerado como el padre del *manga* actual, cuenta con un espacio en la Red de redes dedicado a su obra, denominado Tezuka Osamu World. Allí encontrarás información acerca de obras ten queridas como *Atom Boy* o *Emperor Leo*. Aunque el web está en japonés, es bastante fácil navegar por él, y podrás encontrar bastantes imágenes, tanto del autor como de su obra, así como información acerca del museo dedicado a su memoria que existe en Japón. Una página, pues, bastante interesante.

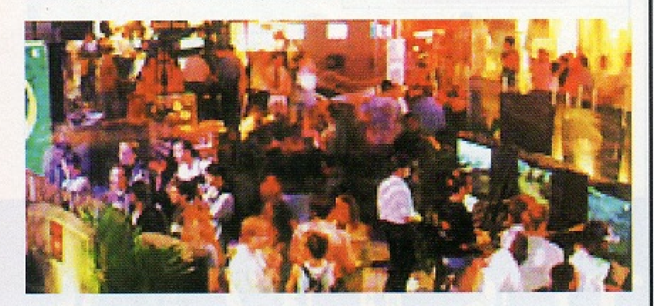


Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.tezuka.co.jp/



Al cierre de la edición de este número se celebra la tan esperada nueva edición del E3 (Electronic Entertainment Expo), la feria internacional del videojuego por excelencia, que en esta ocasión tendrá lugar por segunda vez consecutiva en la ciudad norteamericana de Atlanta. Desde el 27 al 30 de Mayo los expositores se dedicarán a mostrar al sector profesional las novedades de la próxima temporada y las siguientes, en la cuarta edición de una exposición que se ha puesto a la cabeza del sector por méritos propios. Como no podía ser menos, nuestro "estimado" Director Adjunto Antonio Greppi se desplazará hasta allí para mantenernos a todos informados de lo que van a hacer las grandes, y no tan grandes, compañías del entretenimiento lúdico. En el próximo número te daremos cumplida cuenta en un extenso reportaje.





DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. (91) 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1º
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



PC-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

La nueva edición de la conocida saga *Fifa Soccer* de la división deportiva de Electronic Arts está basada en la Copa del Mundo de Francia que tiene lugar este año. En esta estupenda demo jugable que te ofrecemos, podrás disputar un breve partido de un minuto entre las elecciones de Inglaterra y Brasil.







COMMANDOS

La gran sorpresa española de la temporada se llama **Commandos**. Se trata de un excepcional juego de estrategia donde encarnaremos a un grupo de soldados.



WARBREEDS

Si te gusta la estrategia futurista, los señores de Red Orb han preparado este **Warbreeds**, un título que implica ingeniería genética para crear unidades.



JAZZ JACKRABBIT 2

Para los amantes de los juegos de plataformas, nada mejor que la nueva edición de *Jazz Jackrabbit*, en alta resolución y con unos efectos increíbles.

ADEMÁS...

- PROST GP
- LONGBOW 2
- PANDEMONIUM 2
- MOTORHEAD
- CASTROL HONDA SUPERBIKES
- STREETS OF SIM CITY
- MYSTERIES OF THE SITH

OUTWARS

Si te gustan los arcades tridimensionales, este particular **Outwars** de la compañía Microsoft es una mezcla de *Quake* con un clásico que os sonará a todos, *JetPac*. Deberás utilizar tu mochila voladora para poder avanzar en el programa. Además, contarás con la ayuda de tus dos compañeros de equipo, con los que tendrás que acabar con las poderosas fuerzas extraterrestres que pretenden acabar con toda forma viviente de la galaxia, excepto la suya, claro. Esta demo jugable te permitirá jugar en dos de sus niveles. Sólo es un aperitivo: en la versión final encontrarás muchas sorpresas.





